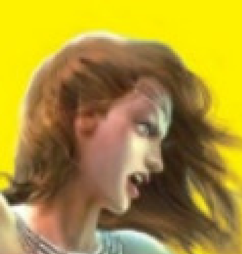


好玩的欧美网游
2009～2010回顾与展望



难以忘怀的恩洛斯
新世界与“魔法门”系列简史

07月中
本期零售价
￥10



www.popsoft.com.cn 2010年 旬刊 总第337期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

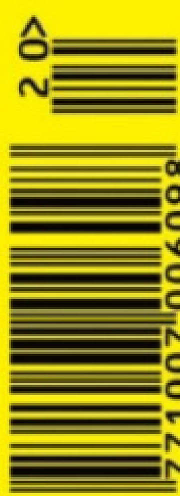


深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。

P71
每月“星际”新闻
P74
《星际争霸Ⅱ》神族黑暗圣堂武士快攻战术详解
P76
新老“虫王”另类对撞：Sen vs. NcYellow

STAR CRAFT2

赠送
星际争霸Ⅱ
刀锋女皇
精美海报
桌游专区请看114页



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
一口道尽古今事，十指操弄百万兵
特稿：世界不是你的敌人，你自己才是

在线争锋：一起来念OSU/“石器2”，哈哈哈哈
前线地带：阿卡尼亚——哥特4/使命召唤——黑色行动/职业进化足球2011/怒潮/辐射——新维加斯
深度游戏：R.U.S.E./子弹风暴/魔兽卡牌邀请赛
评游析道：犀利的竞速游戏/ACT需要出路/设计师们，你们能正常点么?/RTS游戏现状与展望会话录
攻城略地：细胞分裂——断罪/怪物史莱克4



本期攻城略地
黑镜Ⅱ

IEGEA 2010

高级游戏美术设计师西岸定向培训班

招生开始啦！







成就梦想 从SGAD开始

为寻找就业机会的你 量身打造的专业定向培训！

IEGEA 2010高级游戏美术设计师西岸定向培训班是由国际教育协会、苏州西岸科技有限公司联合推出，《大众软件》全程媒体合作的游戏专业人才培训项目，教授高级游戏美术设计师定向培训的专业指导课程。

IEGEA教程培训以原上海育碧软件有限公司的游戏原创团队的部分成员为基础，集结众多业界技术精英，结合国外同行业的质量标准和规范流程，自2005年开始实施。而苏州西岸科技有限公司更是早已与多家海内外知名国际游戏大厂展开多方合作，完全以用人单位的需求为导向进行课程设计，为提供就业机会打下了坚实的基础。



合作方：

IEGEA，国际游戏教育协会

发行商：政府教育机构，动视Activision，育碧软件UBI Soft

开发商：苏州西岸科技

行　业：大众软件，WACOM

网　络：Saywo.Net Service

政　府：苏州工业园区

咨询热线：（010）88118588-1225

索取报名简章请发E-mail至：Raincy@popsoft.com.cn



责编手记

“本期责编蓝星老爷我写这篇责编手记的时候，心里惦记的是晚上就要开幕的南非世界杯，但是……但是，出不了片儿就不能看世界杯……这确实是件很纠结的事儿。”

“通常来说，中旬刊的责编手记是非常容易书写的一篇命题作文。”

这是大漠小虾上期责编手记的开篇语。当然，除了他之外，中刊众没有别人赞成他这句话（我认为小明和张帆也会赞成啊……——小虾乱入）。虽然他也说是“通常来说”，但是其实每个月过起来都不那么通常……比如说本期责编蓝星老爷我写这篇责编手记的时候，心里惦记的是晚上就要开幕的南非世界杯，但是……但是，出不了片儿就不能看世界杯……这确实是件很纠结的事儿。

下面是中刊众关于世界杯的胡言乱语——

完了完了，活儿干不完了，看不成开幕式了……你们快干活，谁耽误我看世界杯，哼哼……

——大漠小虾

大漠小虾大已经是气急败坏语无伦次了！

我知道足球是圆的，可世界杯是什么东西？

——小明

小明一脸忠厚地表白，说自己不会因为世界杯而耽误工作，然后还补充说“我一定会在开幕式前完成所有的工作”，可是潜台词就是——我不看世界杯，所以我不怕拖稿，这种态度本身就让人生气，我想去捶扁他的鼻子！

开幕式？墨西哥对南非？那有什么看头？

——前北四环大House领主

听起来领主对开幕式不屑一顾，不过他罕见地提前半天将两篇大专题搞掂！

重要的不是有什么看头，而是看。

——蓝星

和年轻无敌的领主相比，铁杆球迷蓝星老爷，上次世界杯号称一场不差地看了所有比赛，但就他自己说的，后半夜那场，基本上是看了开场就睡着，等醒来看看比赛结果……不知道今年的世界杯，他会表现如何？

写到这里我本来该说“欲知后事如何，且请听下回分解”，这样某人再帮我续写责编手记时，或者是他自己写责编手记的时候，就可以爆料了，说某人因为加班没看成世界杯开幕式最后神经崩溃之类，可是这不可能了，因为伟大的老编贡献出了自己的电视卡，说：“同志们好好干活，实在干不完，也可以用这个对付看一下开幕式了。”可老编难道不知道有CNTV这样的强大的新媒体吗？

除了世界杯，端午节也必须提一提。或许是因为某国人民跳着脚申请了“端午祭”的世界遗产，端午节也就变成了法定的节日，但其实现在有多少人真把端午节当节过，不过是多了天假期罢！

但是，敏感的商家是不会错过这个赚钱机会的。我玩的某款网页游戏就开始了“缤纷端午节，欢乐无极限”特别活动，时间一周，无非就是充钱奖道具的模式……其实也不是特别重视端午节，只要算得上是节日的，统统搞活动圈钱，颇让人想起当年牛群那“纪念巴甫洛夫，吃着烤鸭留着哈喇子”的著名的段子……

（由于小虾蒙骗蓝星说责编手记必须写到2500字，而蓝星老爷竟然写够了1300，本期“责编大家谈”暂时取消。）

坏坏的西八里庄领主：我不能接受！
千里会空姐遭遇雷暴4小时无法起飞的小明斯基：哈，我要Lost呀！

Say
say@popsoft.com.cn

你即将看到的强力作者与强力文章有：



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 朱良杰
赵绮也 白云龙 韩大治 朱飞
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 汪澎
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2010年07月08日
定 价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美时空



P84 深度游戏重点推荐
枪枪枪新作《子弹风暴》

P28 在线争锋重点推荐
聚焦欧美网游

虽然除去WoW外欧美网游在国内都是见光死，但如果仅从“好玩”这个标准评判，起码在我看来欧美作品是要优于国产游戏的，可惜相关报道少了很多。



P33 在线争锋重点推荐
世界不是你的敌人

“藏剑山庄”的出现可以说是“剑网叁”运营至今金山给出的第二份答卷，从这部资料片可以看到“剑网叁”的变化，金山的变化，甚至是国产MMORPG的变化。



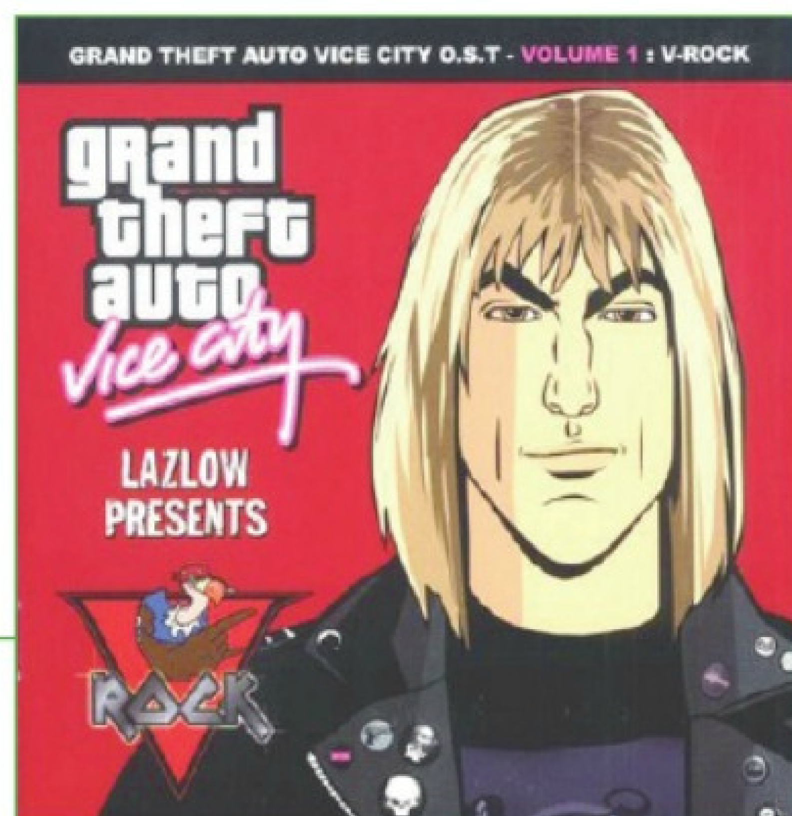
P146 评游析道重点推荐
难以忘怀的恩洛斯

《魔法门Ⅵ》的汉化虽然有点“土”，可毕竟充满诚意，更重要的是它消除了语言的隔阂，能较好地让玩家融入游戏中，一睹西方奇幻RPG大作的真实风貌。

它很酷。

——E3开始前，媒体采访了EA CEO John Riccitiello，此人坦率地承认自己已经接触过了神秘的任天堂新掌机3DS，但放出的相关消息只有一句：它很酷——嘿，这句话可真万能啊，不是吗？

如果你给你的孩子购买我们的游戏，那么你就是一个糟糕的家长。



——《侠盗猎车手》系列制作人Lazlow Jones最近接受了BBC的采访，在面对关于"Rockstar制作的'暴力、枪战、血腥'游戏对未成年玩家造成广泛的恶劣影响"这一指责时，将责任推还给了"不负责任的家长们"，他表示"我们的游戏从来就不是为青少年设计的，给自己的孩子购买我们的游戏的不负责任的父母没理由推卸掉自己的责任。"他同时表示"只要你打开电视，就能在影视作品中看到粗口、成人内容和暴力内容。如果父母要保护自己的孩子不受这些的恶劣影响，那么他们要所需要做的保护措施远不止是对我们进行谴责。"



无懈可击！

——一家小型独立工作室模仿FC时代的"Excitebike"在PS3平台通过付费下载游戏的方式推出了"Joe Danger"，该游戏在PSN上引起了轰动性的影响，在IGN.com上获得了最高级别的评价，并得到了9.5分（满分10分）的评分，该工作室以低成本、高诚意和出色的创意打造出了杰出的画面和卓越的游戏性，被大量玩家奉为"必玩之作"。由于是独立工作室的作品，该游戏很可能还会推出Xbox 360版和PC版，对于尚未接触过该作的玩家而言非常值得期待。

要做到"为热爱游戏的人而存在"。

——史克威尔艾尼克斯社长和田洋一在宣布成立致力于在日本推广海外优秀游戏的部门"EXTREME EDGES"时如此表示。据悉，此举是针对日本"洋GAME"销量历来不佳的局面而进行的，因为日本游戏市场的排外性，大多数发行商现在已经没有动力引进发行欧美游戏，而史克威尔艾尼克斯将这一原因解释为"推广不到位""品牌包装不到位"，成立"EXTREME EDGES"的目的是将欧美优秀游戏以充满诚意的包装和推广方式引进日本市场，一些表现内容过激，带有血腥、暴力内容的限制级游戏也在引进范围之内。



我们推出PSP Go的主要目的之一是想了解玩家消费行为的走向，现在我们得到了清晰的反馈——玩家认为这样的机器还不错，但是消费者还是偏好传统的物理媒介。

——索尼娱乐欧洲分部总裁Andrew House在最近接受采访时如此表示，针对PSP Go这样一款并未在市场上取得预期成绩的产品，他表示到目前为止这款掌机只是在"试水"，让索尼"通过这一模式了解消费者的需求"。事实上，把PSP Go低迷的销量归结于取消UMD光驱并不明智，PC平台Steam所获得的成功证明采用下载方式获取游戏的理念并不落后或超前，PSP Go的问题主要出在游戏售价过于高昂且一些大作拒绝同步推出下载版等方面。据悉，索尼针对这些问题已经调整了销售策略，在部分地区推出了购买PSP Go免费赠送一些游戏的促销措施。

iPad的发售意味着任天堂时代的终结，DS和Wii就是他们给自己掘好的坟墓。

——iPad正式在日本发售后，知名游戏剧本作者加藤正人突然发表了这么一句"黑任"言论，因为他本人没有对此做出进一步解释，扼腕叹息的任青和狂喜乱舞的任黑们就有了充分发挥脑补能力的空间，但是两边就此搅来搅去，说到底还是一边指责任天堂不思进取、另一边强调任天堂是捍卫游戏性的最后防线的旧调重弹，倒是路过的打酱油党中有句发言颇为有趣：一个编剧本的，闲着没事搞什么业界评论！加藤正人于1988年投身游戏业，参与过《时空之轮》、《圣剑传说》、《最终幻想VII》、《最终幻想XI》等游戏的剧本创作工作，凭借这些资历，他发表业界评论应该是没问题的……好吧，如果说这句话有什么问题的话，那就是它和论坛上阿宅们打嘴仗时用过的弹药相似度过高了，而且，无论任天堂有怎样的问题，都不会轻易被一个产品在短时间内击败的。



莎，莎呦娜啦！

——《最终幻想XIII》的官方汉化中文版千呼万唤始出来，但所谓"汉化"的成果却让所有玩家大跌眼镜：不但与"信达雅"的标准完全不沾边，就连"语句基本通顺"这一最低标准都相当勉强，更别提其中大量错译、误译还有虽然算不上错但却令玩家狂喜乱舞、泪流满面的尴尬翻译，比如一句"再见"，愣是音译成了"莎呦娜啦"，喜感余音绕梁三日不绝……

等等……谁需要这样的暖炉啊！

——猎奇游戏制作者（我们姑且这么称呼它吧……）Korner娱乐公布了一款着实没人能估到的"模拟类"游戏——这次他们要模拟的是……壁炉。是的，《我的壁炉》，Korner娱乐在Wii上推出了这款游戏性前无古人的游戏，如果它真的能被称为"游戏"的话。想想看：打开Wii，然后执行这个游戏程序，你就能看到电视屏幕上显示出一个逼真的，熊熊燃烧的（也许还会劈啪作响）壁炉，如果你甩甩Wii的操纵器，还能往屏幕上的壁炉里添些柴火，哦，这壁炉同时还提供"情人模式"和"圣诞模式"可供选择哦！想象一下，和爱人依偎着坐在屏幕前，甩着手上的操纵器往壁炉的烈火里扔干柴，多么浪漫的场景啊……等等，我怎么觉得我整个人都坏掉了……



这是一个Eidos的作品，有着SE级别的CG宣传和煽情水平。
这是一个SE的作品，有着成年男性主角和非线性剧情。
这是一个Cross-over跨界作品。

——史克威尔艾尼克斯收购EIDOS后，非常厚道地包办了《杀出重围——人类革命》（Deus Ex: Human Revolution）的CG制作工作，于是玩家们看到了一个制作精良、充满SE味道的宣传CG。事实证明：SE不一定能做好《最终幻想XIII》，也不一定能做好《最终幻想XIII》的汉化工作，但它肯定能做出好的游戏CG，《杀出重围——人类革命》的宣传CG几乎获得了玩家的一致好评，无论游戏的质量如何，至少在宣传上，他们成功了。



穿着暴露的傲娇御姐Morrigan，百合修女Leliana……唔喔！这个可以有！

——FUNimation虽然是一家位于北美的动画公司，但一直以经营和制作日式动画为主要业务，最近他们突然盯上了正火的《龙世纪——起源》，于是就从EA那儿搞到了动画的改编权，并将与BioWare联手打造《龙世纪》的动画电影。虽然见识过BioWare捏人（学名：3D人物建模）水准的玩家很难想象Morrigan该如何用日式动漫的手段"萌化"，但是只要通过"傲娇、御姐"之类的关键词，就足以打动欧美RPG和日式动漫通吃的玩家们了。

充满了不可思议、不可理喻的低级错误，游戏的10GB的容量大概全被未经压缩的图像和声音素材填满了——根本没给程序留什么空间。

——《阿尔法协议》的问题不仅仅是"缺乏亮点"这么简单，它画面粗糙，系统方面又对《质量效应》模仿痕迹过重，当然，真正惹怒玩家的还是游戏中一堆莫名其妙的Bug，从新手教学开始，伴随玩家直到游戏结束，这些Bug包括可能导致NPC原地打转犹豫不止的寻路系统、可能导致玩家突然被射杀的毫无预兆的潜行中断等等，AI表现更是随时随地令人发指。众多迹象都表明这是一部应该打回去重练的作品——问题是，它已经重练过一次了。





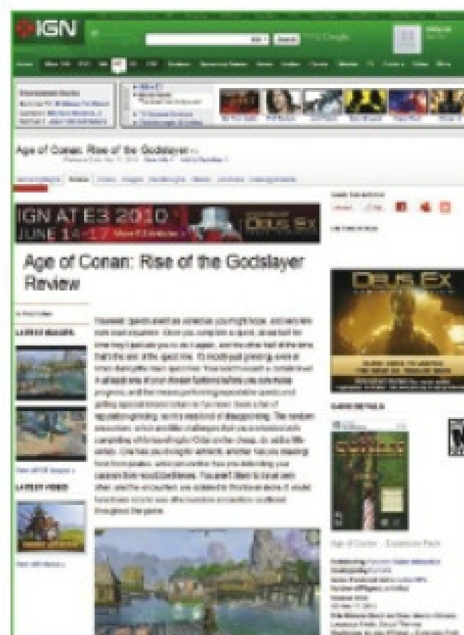
PC Gamer



Gamespy.com



1UP.com



IGN.com



joystiq.com

PC Gamer
窃书不算偷，育碧你晓得么?
2010.06

本期PC Gamer并没有放出重要的游戏评测，难道是在为E3蓄势待发么？嗯，我们不如来看看它的主编是怎么喷育碧的DRM策略的……

上个月，PC Gamer为读者们列出了几款虽然质量不错但是完全不建议购买的游戏——这都是DRM（Digital Rights Management，数字版权管理）的错！这次因为DRM中弹的是《刺客信条Ⅱ》。众所周知，《刺客信条Ⅱ》并没有多人模式，但是可恶的DRM要求玩家在游戏时一直保证在线——如果掉线30秒——恭喜你，你将自动退出游戏。

自动退出游戏也就算了，在《刺客信条Ⅱ》发售一周后，更麻烦的事情出现了。黑客们对断线后重新申请登入游戏的服务器发起攻击，导致《刺客信条Ⅱ》的玩家游戏中止数小时之久。这是育碧的错么？不！但是……这真的不是育碧的错么?

要知道，育碧是个有战略发展眼光的好公司，但此举绝对不是为了打击盗版——也许只是为了给股东们看看“我们正在努力打击盗版”表面功夫吧。但大家心里都清楚：盗版这东西靠消极防御是防不住的。

那么就没别的解决方法了？肯定不是。看看BioWare吧。《质量效应2》的Cerberus Network在这点上就做的很好，这个DLC下载专用入口可以让玩家简单快捷得获得新的补丁，武器甚至新任务下载。这种东西才会让人心甘情愿买正版——因为正版比盗版做得好太多了。所以我的意见是：育碧，去借鉴别家公司理念吧，就算玩家都知道你是抄的，就算整个游戏业界都知道你是抄的。那又怎么样？玩家们会为你鼓掌的！

Gamespy.com
传闻创始人或将携Virgin Games回返E3沙场
2010.05.20

有消息称维珍集团（Virgin Group）创始人，亿万富翁理查德·布兰森爵士(Richard Branson)会出席2010年洛杉矶E3展会，Virgin Games将随之重返江湖。早在上世纪80年代，Virgin Games还是业界个中翘楚，不过随着老板的兴趣转向喷气式飞机和唱片业，Virgin Games也慢慢淡出人们视野。倘若布兰森真的携麾下Virgin Games重返E3，会让这次游戏盛会更加值得期待。

1UP.com
配音演员宣布退出引发“小丑领便当”猜想
2010.05.27

《蝙蝠侠——阿卡汉姆疯人院》中小丑（Joker）的配音者Mark Hamill近日向媒体透露：在《蝙蝠侠——阿卡汉姆疯人院2》结束后，他将不再为蝙蝠侠系列作品中“小丑”这一角色配音。Mark Hamill已年近60岁，“小丑”是他继“天行者卢克（Luke Skywalker）之后塑造的最为成功的角色，许多人为他所呈现的神经质咯咯笑声着迷。这次他宣告退出，引起了网络上关于“‘小丑’是否会在游戏续作中挂掉”的热烈讨论。

IGN.com
《科南时代》资料片再来
2010.06.01

MMORPG《科南时代》由于Bug太多以及提供给高等级玩家的任务太少等原因，开服不久就令不少玩家大失所望。如今FUNCOM公司携全新资料片《科南时代——弑神者的崛起》卷土重来，希望能重现小说《野蛮人科南》的精彩。

遗憾的是，虽然游戏的任务系统和画面皆有所进步，但读取时间过长，同时PVP内容太少，期待FUNCOM公司能在之后作品中做出改进。

joystiq.com
乔丹成为《NBA 2K11》封面人物
2010.06.02

2K Sports近日确认篮球巨星乔丹将成为《NBA 2K11》封面人物，乔丹和他的前队友将成为游戏中的可操作角色。2K Sports表示，开发商很久之前就想让乔丹出现在NBA系列游戏中。“史上最伟大的篮球运动员也出现在游戏里，这样才能称得上是最好的篮球游戏。”NBA 2K系列一直使用巨星作为封面，1999年游戏发售来艾弗森连续5年代言封面，接下来是华莱士、奥尼尔、克里斯保罗、凯文加内特以及科比，由此看来乔丹代言2K11封面也是众望所归。

■原文：gamesradar.com 翻译 亚勒

七个让游戏乐趣倍增的玩家选项

什么样的游戏最好玩？设计精良？AI强大？剧情神展开？嗯，没错，这些都是必不可少的好游戏要素。但是这世界上还存在一些只需要你动动手指，就能让游戏变得更好玩的方法。那就是游戏选项设置。在电子游戏里，选项设置可不仅是在“简单”“中等”“变态”这些游戏难度中作出选择那样简单。

下文将介绍七个游戏选项，如果一个游戏能将它们耍得出神入化，那么这游戏一定很受各类玩家喜爱……大概吧。

一、不死

唉，其实大家都心知肚明，游戏中的死亡不过逢场作戏。不是剧情需要，就是玩家太菜的后果。游戏里的死亡不过是做做样子，象征性给你带来点麻烦，可以算是制作人对玩家的小小惩罚。在现实中你“嗝屁”了，那就是永世不得翻身。而在游戏中死了，你还可以读档或者原地复活。不过如果能开启“不死”选项，就不用反复回去游戏主菜单读档，也不用把之前打过的剧情再过一次。这能省下多少时间呀。

二、视觉温和化

现在的视觉重口味游戏越来越多，血浆，断肢残臂，被爆头后垂死挣扎的可怜动物……看看最近出的美版《怪物猎人》和《荒野大镖客——救赎》就知道了。而对我这种草食温和游戏宅而言……其实我并不想时时看到这些血腥场景啊！如果游戏中能出现视觉温和化这个选项——也就是说，能够把要干掉的动物啊，人类的身体啊变成一块芝士蛋糕——对着食物开枪总不会害怕，也不会有心理压力了吧。

三、QTE提示

大多数时候当我们遇到QTE，并不知道那是QTE，而当我们反应过来那是QTE时，QTE已经离我们远去……如果一个游戏能够让玩家开启QTE提示选项，这样至少能给反应慢的玩家们一个继续游戏的机会，而不是稀里糊涂就game over了。

四、隐藏“我正在玩/玩过的游戏”

就算想玩《孟汉娜电影版》，那也是我的事吧。不过玩过这种游戏，还是不要让朋友们知道的好（也许偷偷摸摸玩也是乐趣所在？）但是如果能有这样一个游戏选项，能抹掉那些令人尴尬的已玩游戏线上记录就好了。这样就不用满面通红地向朋友们否认玩过那些低智游戏了。

五、玩网游时的网瘾测试

好酒怡情，过度伤身。什么事都不能过分，特别是在玩网游这件事上……过度玩网游容易让人反应迟钝。而网瘾控制选项能帮助你解决这个问题。当你玩到一定游戏时间，系统可能自动跳出一个小游戏，比如说“操纵摇杆让士官长沿箭头方向直走。”如果你连这都做不到，就说明你已经玩网游到天昏地暗神志不清了。这个测试的目的就是让你发现自己的游戏极限，然后去休息，免得第二天早上起来后悔虚度光阴。

六、字体大小选项

这条很简单。是不是发现最近游戏里字体越来越小了？话说在游戏里增加一个字体大小自定义选项真是那么难的事么？我们是在玩普通游戏，又不是在玩文字找茬！

七、情绪设定

如果游戏能和玩家的情绪变化做到同步，这感觉是不是非常美妙？选择“快乐”的情绪模式，游戏中就会出现碧海蓝天，NPC也都乐呵呵的，这时没有暴力，没有诈骗和税收，遍地都是宝箱都是幸运草，这会不会让你的情绪更上一层楼？而如果你选择“悲伤”模式，面前电视就会马上黑屏……绝望，对这个悲伤到黑屏的世界绝望吧！如果选择“愤怒”，恭喜，你可以在游戏里为所欲为了！“只要存在，就连神都可以杀掉！”……好吧，好像现在的游戏大多都是让人处在“愤怒”模式下。但我还是希望能有更多让人开心的游戏。



好吧，这不是真的无可挽回，只是吓吓你罢了！按X键吧，马上让你原地复活！是不是感觉很无聊？唔……让角色死亡，这可是业内行规啊



心理压力倒是没了……但这还是西部吗！一点都不斯巴达！

BioShock Last Played Online: 13/2/2010
Left 4 Dead 2 Last Played Online: 7/2/2010
BAYONETTA Last Played Online: 6/2/2010
Hannah Montana: The Movie Last Played Online: 6/2/2010
Batman: Arkham Asylum Last Played Online: 9/1/2010
OH SHIT

讨厌，人家才不玩什么孟汉娜呢……



这黑屏让人感觉好悲伤……当然如果你悲伤完毕，按下Start，就能回到主菜单啦

■北京 锦猫夜行 拖稿领主

改变世界的Rogue

RogueLike之所以到今天仍能保持强大的吸引力，因为它并不是毫无内涵的“踢门”主题游戏，也不是只有一味的打打杀杀，战斗系统只是它的核心，但围绕着核心展开的一切同样不缺乏灵魂。它的出现早已改变了整个世界，也许只要悉心观察、善加利用，它还能改变更多。

1980年的RPG是什么样子？当玩家们不再只能围着一张桌子，凭借着棋子和想象力进行角色扮演游戏的时候，出现在他们电脑屏幕上的RPG画面是什么样子的？

在那个年代，甚至连让像素图出现在电脑屏幕上都是件奢侈的事，而单纯依赖文字又难以表现出角色扮演所需的游戏元素?——但是，只要以适当的顺序排列，字符就可以组成图像，而这些由字符组成的图像只需辅以文字说明，就能够借助玩家的想象力变得美轮美奂、栩栩如生——“我们可以用“|”和“-”表示墙壁，“$”表示钱币，用各种颜色的字母来表示各种怪物……”程序员Glenn Wichman和Michael Toy灵机一动，用一个名为Rogue的游戏为图形界面RPG揭开了帷幕。

技术的瓶颈几乎可以限制一切，但创意总是可以突破种种限制，粗糙却充满创意的Rogue借助玩家的热情迅速传播开来，让角色扮演游戏的爱好者们在电脑上过了一把瘾——而这把瘾一发不可收拾，在Rogue诞生后的短短几年时间中，尽管技术的发展速度相对缓慢，但Rogue却以惊人的速度衍生出了一系列游戏——被统称为“RogueLike”，这系列游戏后来成为了RPG名下独立的一类，凭借自身独特的表现方式和游戏规则独树一帜。在这之后，数十年过去了，尽管RPG一直在随着技术的进步而发展，一直在探索创新的同时优胜劣汰，但RogueLike并未因此而遭到遗弃或遗忘，无论新老玩家，总有相当一部分一直钟情于此，以玩家或开发者的形式参与到这一游戏类型之中。

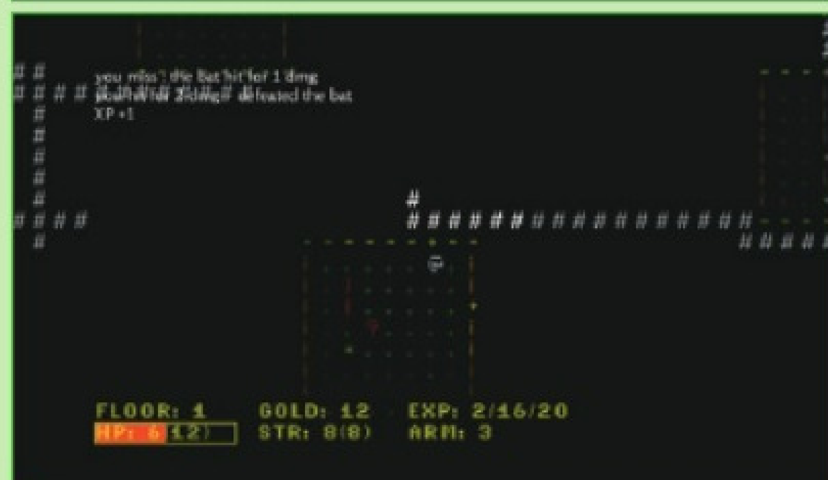
RogueLike之所以到今天仍能保持强大的吸引力，因为它并不是毫无内涵的“踢门”主题游戏，也不是只有一味的打打杀杀，战斗系统只是它的核心，但围绕着核心展开的一切同样不缺乏灵魂——如今，RogueLike已经不完全坚持“角色会永久性死亡”“场景是以地下城为主”等由开山之作Rogue所确立的原则了，一些杰出的RogueLike作品已经建立起了规模巨大的沙盘世界，拥有惊人的自由度和互动性，由日本游戏开发者Noa制作的ELONA（Eternal League of Nefia）就是其中的翘楚：在继承RogueLike传统精华的同时，这个披着日式2D RPG外壳的游戏有着亲切的画风和友好的界面，但任何一个被视觉欺骗并因此认为这是一个温和友善的游戏的玩家都会在进入游戏十分钟后就彻底改变这个看法——整个游戏世界的那种呼之欲出的敌意扑面而来，极高的难度和莫名其妙的死亡会令首次接触该类游戏的玩家欲哭无泪——战斗、使用道具、佩戴装备、进食、饮水、甚至是和NPC对话时不小心按了什么键……就算是没意识到自己做了什么，都可能会导致角色死亡并遭到极大的惩罚。死亡并非不可避免，只要有耐心学习掌握游戏的心得技巧，就可以流畅地进行游戏并充分体验到其中的乐趣。

一个如此残酷的游戏的乐趣何在呢？当然不会是受虐，ELONA的主要乐趣源于它无与伦比的自由度——除了死亡之外，几乎没有什么能够阻止玩家去做玩家想做的事（当然，这毕竟只是个电脑游戏，必要的限制和程序不得已而为之的限制还是存在的），你能想到的可能发生在游戏中的事都有可能发生——而且你想不到的也一样有可能发生，加上游戏世界中一些富有日系猎奇特色的设定（你懂的），游戏过程会充满惊喜和惊吓，举例来说：你带着队友来到一个宁静的村子，在休整、寻找补给、和酒吧女侍调情的时候，队友意外喝了一口井里的水，并因此而被水中的生物寄生，变成了怪物，队伍阵脚大乱，你急中生智摸出一瓶莫洛托夫鸡尾酒扔了过去……一阵剧烈燃烧后，这位倒霉的队友归西，还没来得及悼念，突然一阵阴风吹过村落，原本已经快熄灭的火星燎原之势再度复燃，顺着草垛烧到屋顶，顺着草地烧到村民，整个村子陷入一团火海，最后变成一片灰烬……换在其他游戏中，这可能需要设置一套层层叠加相互触发的复杂脚本，但是在一些



“@”标志着玩家扮演的冒险者，“D”代表一条红龙，“#”意味着阴影覆盖的走廊，“.”是被光照亮的地面，在那个年代，这样的画面已经能够满足最挑剔的玩家了





这是UberGeekGames工作室于2010年1月7日在Xbox 360平台上推出的复古风格Roguelike游戏Dungeon Adventure，是的，你没看错，确实是2010年，Xbox 360平台，它复古到了支持切换为由纯粹ASCII字符构成的游戏画面的地步



Ancient Domains Of Mystery，简称ADOM，体积只有几百KB，与经典的Rogue在画面上毫无差别，但内涵的深度和广度就算玩上两年也没问题，顺便，它的开发者是剑桥大学数字科学中心统计实验室的Eva Myers博士

RogueLike游戏中，只需为一些地形添加可以燃烧的属性、再加上火势的蔓延、风向的元素和一些对应燃烧和灰烬的图像素材罢了——这个世界就是如此，玩家有如此行为，则必然会如此深刻地影响到世界。无论玩家针对何种情况作出何种行为，游戏世界都会针对玩家的互动方式作出适当的回应，比如说，如果玩家看上了某个商店中陈列的一把数值可观的利器，而老板开价不菲，冒险者囊中羞涩，那么获得这把武器的途径至少会有以下几种：

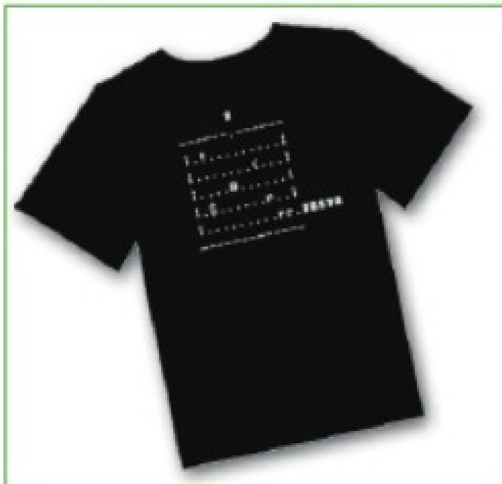
通过任何方法赚到足够的钱（这是绝大多数RPG中都有且仅有的套路）
刻苦练级，战翻奸商及守卫，拿到属于自己的战利品
潜心研究魔法，迷惑老板心智，让他对你言听计从，乖乖交出武器
找准时机潜入店中窃取武器
挖条隧道直通库房，偷走店中存货卖给老板，反复直到存款达标
调教宠物、队友，驱使、教唆他们代劳
……

只要你能想到，在这个世界中基本都有可能实现，这就是RogueLike经过多年发展所具备的魅力，这种通过玩家发挥想象力，而不仅仅是依赖游戏所提供的单调的互动脚本实现的效果令大量玩家欲罢不能，RogueLike爱好者群体是永远不会去纠结于游戏画面、音效等外在因素的，他们是更加接近RPG灵魂的一些人——对于游戏系统的挑剔、对游戏文字说明内容的品味、对游戏世界设定、开放性构架、互动性强弱的专注……这些在21世纪仍能对着ASCII字符津津有味地体验角色扮演过程的玩家并不是简单的“怀古厨”，即狂热的怀旧主义者，他们一直坚持着心中最为理想的RPG理念——角色扮演游戏不只是讲一个美妙的故事或塑造几个出色的人物这么简单的事，当角色扮演作为一种游戏的时候，它理应承载更多东西。

当然，Rogue对游戏界产生的深远影响也不仅仅停留在RogueLike这一单一类型上，迄今为止，已有众多游戏在不同程度上都带着Rogue的烙印，甚至直接将Rogue的经典规则作为自己系列游戏的特色——无论是在欧美地区还是在日本，显然都有一批RogueLike爱好者加入了游戏制作者的行列中，以随机生成地图、随机掉落装备和地牢探索为核心的《暗黑破坏神》初代完全可以看成是一个带有华丽图形界面和即时制战斗系统的Rogue，而该系列第二部作品中为人称道的“硬核”难度，即那个角色会永久性不可逆死亡的难度，正是对Rogue那不留情面的残酷规则的继承。《风来的西林》《不可思议的迷宫》系列，以及《神奇传说》系列中外传性质的作品《远征奥德赛》中古怪却广受好评的敌我同步行动回合制战斗系统，都是继承自Rogue的宝贵遗产。在国内玩家非常熟悉的《伊苏》系列的早期作品中，最初是没有控制亚特鲁做出挥剑动作的操作的，物理攻击要靠撞击敌人自动触发并造成相应伤害，这也是由Rogue为其打上的烙印；至于广为玩家津津乐道的《辐射》系列中“你看到……”这个句式，也是RogueLike游戏向玩家提供信息的标准语句，进一步讲，就连网络游戏中那些告诉玩家“你对目标造成多少点伤害”“谁制造了什么”的战斗记录（Combat Log/ Battle Log）”，也是在RogueLike爱好者群体中最先普及开来的……

当然，在技术允许游戏展现出更华丽的画面效果之后，RogueLike就没再成为过主流的爱好——大多数玩家都不会抵触或抗拒RPG画面的进步，只有少数人会为RPG只在画面效果方面有所提升而耿耿于怀，RogueLike尽管古老，但它在RPG的一些要素上做出的尝试与确立的标准至今没有后继者能够超越。

在国内游戏创意日趋贫瘠，各种魔兽Like、传奇Like、大话Like等山寨游戏漫天飞舞的今天， RogueLike也许是另一条通往成功的秘径。当然，由于早年间个人电脑普及率等原因，国内游戏界并没有经过欧美与日本单机游戏黄金时期的积累，在游戏文化上总有些难以逾越的断层，让习惯DirectX 9.0的玩家们突然爱上ASCII字符完全是天方夜谭，但RogueLike值得继承的要素不仅仅是怀旧——一些被国内设计者遗忘或未曾耳闻的精妙内容就埋藏在这个历史宝库中。RogueLike本身也一直在不停进化（从其缓慢的进化速度也可以看出非商业化确实会导致游戏发展缓慢且缺乏动力），并且在开放性、包容性方面愈加发达。它的出现早已改变了整个世界，也许只要悉心观察、善加利用，它还能改变更多。P


唔喔！好T恤啊！不来一件吗？


ELONA世界的恶趣味从新手教程阶段就已经开始了：最初NPC教你如何进食，让你吃掉地上的一块肉，而关于这块肉，游戏提供给玩家的信息时：你看到一具乞丐的尸体……


《神奇传说——远征奥德赛》的随机迷宫和同步回合制战斗系统是标准的RogueLike风格，在日式的Q版萌化外壳下，这游戏显然有着一颗Rogue的灵魂


冒险者不慎使用了一个未经鉴定的回城卷轴，于是在诅咒的作用下被传送到了一间打不开牢门的牢房中——游戏没有因此卡死，牢房的地面上“体贴”地准备了一根可以用来上吊自杀的绳子……这就是ELONA世界为玩家精心准备的“惊喜”之一


ELONA有着繁杂的属性系统和文字量惊人的说明、教学文档，在存在语言障碍的情况下，对于国内玩家而言，上手艰难就是难以逾越的主要障碍

■本刊特约记者 Seraphina Buchwald （法国施特拉斯堡报道）

白鹳乡游记

标题中的白鹳乡指的正是以白鹳为标志的阿尔萨斯-洛林，居住于此地的老人一生甚至可能经历过四次改换国籍的波折。西欧没有哪个地区，对多元文化间的战与和，比白鹳乡更有切身体会，这大概也就是为什么欧盟总部不设在别处、却要设在阿尔萨斯最大城市施特拉斯堡的个中缘故之一。

白鹳乡历史讲座

标题中的白鹳乡指的正是以白鹳为标志的阿尔萨斯-洛林，自九世纪查里曼大帝统一欧洲后两代，白鹳乡便地属大帝三个孙儿当中最不争气的长兄Lothar分得的法兰克中帝国。他两个弟弟各占西帝国与东帝国，却都十分不悌，从两边战线分别鲸吞蚕食中央的大哥，直落得罗马与亚琛两个皇帝加冕处全都丧于兄弟之手，最终，中帝国竟被分割殆尽。唯有位处前中帝国心脏地带的白鹳乡一块，尚冠以Lothar之名，史称Lothringen(洛林)，内含这位卡洛林家族悲剧人物之名。此处自此封公爵领，享有中世纪早期一个公爵领可以享有的一切自治权力（也就是说，基本上是政治独立），从分封采邑制上来讲隶属法兰克东帝国，即后来的神圣罗马帝国，再后便地属德国。

然而大家也都知道，中世纪分封采邑制说穿了只是张空头支票，上级领主对下级属臣的所谓“支配”关系，是很容易由于种种原因，例如后者实力强过前者而逆转。最著名的逆转事件之一就是至今仍被英国人津津乐道的安茹-诺曼底帝国，要不是法兰西下一代横空出世的狡黠如狐的菲利普二世，说不定这片法国领土真的会落于英国安茹王朝之手。

当然，话说回来，同样是公爵领，不用说比不上安茹王朝的领土，阿尔萨斯甚至没有勃艮地公爵的领地那么牛气哄哄，它在史书里的数世纪清静——“清静”是相对于整个中世纪欧洲历史而言——不是用自身强大镇住的，而是拜东西两边的邻居所赐：他们各自都有自己的倒墙要扶，顾不上彼此认真掰一场，于是白鹳乡反而安生。

我们把白鹳之地划分为“洛林”和“阿尔萨斯”两块来讲。从语言和文化上看，洛林比较偏向法国，而阿尔萨斯则是不折不扣的德国风情。从地缘政治上讲，阿尔萨斯在洛林公爵领东面一条，是一片包含很多中世纪重镇的城市带。其中最主要的市镇，当属主教驻地施特拉斯堡、人文主义心脏石列特施塔特（法语名：谢列斯塔）和安东尼特会与多明我会共有修道院镇科尔玛。

话说到了近代，德国和法国形成了西欧最主要的两股势力。普法尔茨选帝侯生有一名独生女，名叫丽莎绿蒂，此女天生绝色、倾国倾城——后面这个属性在历史上起到了关键作用。由于普法尔茨地邻法国，于是一桩不幸的婚事就在太阳王“路易十四”之弟与丽莎绿蒂之间定下了。谁知那太阳王实在命硬，先三下两下把小新郎克死了，接着便转向选帝侯亲家表示：既然有婚事在先，我们就是一家人，那么你的东西就是我的，我的东西还是我的——总之，你那块领地今后的继承权就是朕的了。亲家心想：俺穷虽穷，论贵族阶衔横竖也比你法国国王高一级，连俺家曼海姆宫殿的窗户都比你家凡尔赛多一扇，凭啥就这样不明不白被你兼并了！口胡！你要战，那便战！于是德法之间便不再安生清静。只可怜了这丽莎绿蒂公主，无辜地当了人类历史车轮向前滚动的润滑油，两雄崛起必要相争，就如同一山不容二虎——而公主则因此得了“绵羊小姐”的称呼。

当时的国家战争还没有“隔山打牛”这等技巧，于是，位于两国边界的白鹳乡便成了主要战场之一——端的是鹳飞狗跳，双方一直打到哈布斯堡家族出身的皇帝大方无比地代表神圣罗马帝国，签了放弃对这块地方作为上级领主的一切权力、转交法国国王管辖的条约，白鹳乡乡民才突然发现自己变成法国人了——洛林地区倒没什么，他们本来就是说法语的。问题出在阿尔萨斯这群说德语——而且还是当地土语——的乡民身上。皇帝大方不要紧，可他就不应该玩什么买一送一，不光割了洛林，还把阿尔萨斯十个德国文化重镇收到一起、打了个名叫Dekapolis（字面意为“十城”）的包，一并赐给法国了。后者一口吞下后立刻加班加点进行对这德国十城的法国化活动，希望能够迅速消化了它们；然则白鹳乡民感觉这是对自身文化的摧残，心里便别扭不从；再加上白鹳地已经半新教化，法国人突然从巴黎跑来拆他们的





旅途中经过德法交界，这里一派田园风光，有树林、有村庄、有田地、有小教堂还有羊啊羊



歌德与芙蕾德丽的爱情故事，就发生在这个名叫瑟森海姆的小镇上(今属法国)。歌德追求的少女芙蕾德丽受了老式家庭淑女教育的毒害，于是就只能做《浮士德》里头的甘泪卿。好在她只占甘泪卿命运的80%；另外20%诞下私生子又因杀婴被处死刑的命运，是作为法学博士的歌德从某件案子上移花接木过来的。至于芙蕾德丽的后半生，就是为了那个负心人忧郁苦闷而死的老套桥段了

新教教堂，白鹳乡民便立刻民怨满腔了：自己怎么可以一眨眼就从一等白鹳人变成了受气的二等法国人！于是，那便战！但是乡民意见不一，有的希望成为一等法国人，有的希望成为德国人，还有的比较激进，主张我们干脆独立，只做白鹳人算了。

不久，铁血宰相俾斯麦便率领普鲁士军队，对哈布斯堡家族大打出手，把他们一路打到退守维也纳，接下来宰相只是向法国威风地翘了翘胡子，那边就乖乖地把白鹳之地交给了普鲁士——可怜的白鹳人儿，尤其是洛林地区的白鹳人儿，发现自己突然又当不成法国人了，连二等都算不上——接下来，就有了都德那有名的《最后一课》。这时还有一批白鹳乡民，打了包袱拿了钥匙便投奔法国，打算去做二等法国人。还有一批德国乡民，为填补此处出现的位面真空，从德国那边投奔过来，打算成为白鹳人儿——反正语言文化相通。就这样。被从上至下法国化到一半的白鹳乡，此时又经历从上至下的德国化。

接下来，普鲁士一战失利，法国打扫战场做的头一件事就是抢回了白鹳之地；第二件事，就是要把白鹳之地的德国人驱逐回德国——但这不讲理呀，人家既然当初来投靠白鹳地，就是心里愿当白鹳人，很多都在这里成家立业几十年，混血儿都生了满地跑的一大群了……但是，最终，法国化进程还是在白鹳乡进一步推广，法国针对乡民的洗脑也有了成果，白鹳人儿忘了自己这地方也曾是独立公爵领、也曾有德国文化传统，忘了自己祖上也是东边过来的人儿。除了德国土语还没被忘掉之外，他们觉着自己就是并且就该是百分之百的二等法国人了。

但是二战又发生了……希特勒对白鹳乡进行了惨无人道的种族清洗和洗脑，强调“白鹳之地自古以来就是德国领土”和“讲法语不讲德语就是叛国，叛国就要死”，直到二战的浩劫结束，白鹳人才最终摆脱控制。幸存者中，有些老人一生经历四次改换国籍的波折。而这些波折的遗产，就是施特拉斯堡大学——法国境内唯一拥有新教、天主教两个神学系的大学。想来，西欧没有哪个地区，对多元文化间的战与和，比白鹳乡更有切身体会。这大概也就是为什么欧盟总部不设在别处，却要设在阿尔萨斯最大城市施特拉斯堡的个中缘故之一。

施特拉斯堡

施特拉斯堡(Strassburg)。这座城市名字本意是“大街城”：中世纪时农民赶集进城时必经一座大石桥，城名因农民对桥上所铺路面赞美感叹而来。

中世纪时，很多济世救民派修士会的修道院都选址在城墙边，一来方便远道而来的疲惫行旅求医问药、打尖住店，二来在瘟疫流行期可以把病患隔离在城市生活的主要区域外，三来是考虑到中世纪城市的规定：谁住城墙边，谁要负责出资修缮城墙。关于这第三条，我们再来多唠叨几句：一般来说，扛起如此冤大头任务的不是方济各会，就是多明我会。这两个都是所谓的“乞讨修士会”。因此上，羊毛出在羊身上，说白了他们只不过是把市民募捐给他们的钱又还到市政公益建设中去了。

施特拉斯堡与著名的印记城相似的地方还有一样：后者有多少著名派系，前者就有多少大型行会——可能还要更多更大更有名些，如果你把整个多元宇宙缩小到中世纪欧洲那么大点的话。施特拉斯堡，中世纪行会之城。一个中世纪概念的行会，是由特定行业里的精英以多头政治方式领导的、垄断既定地区特定手工业或商贸分支方向的誓盟型组织。如果把欧洲的，咱们就拿制革业做例子吧，看成一张大大的、没有一个统一中心点的蜘蛛网，你就会看到，撇开大量由个体制革者构成的暗淡的、无足轻重的散乱小点儿不计，其余那些能够形成一定规模的光点儿构成了蛛网的丝丝缕缕，而大型中世纪工商城市，如科隆、伯尔尼、卢昂、托莱多等，就是这些蛛丝交汇的节点。在这张蛛网上流动的，是下至制革业的学徒生员、上达这个行当的巧匠大师等人力资源，还有大量皮革、金钱等有形无形物资。刚才我们已经说了，这张蛛网由于时代的局限性，缺少“一个”统一的绝对寡头中心。但是施特拉斯堡，绝对是蛛网节点中最大最明亮的一处。这座城市的政治，从鼎盛中世纪时代以来就被坐落于本城的各个大型泛欧洲行会首脑控制。作为一个贸易城市，这种以经济利益为导向的市政走向，极好地维护了城市的独立性，避免了城市被卷入那个时代接连不断的动乱纷争——无论是神权与王权的争斗，还是地方贵族的彼此出兵。而城市贸易生活的稳定，也就保障了行会商贾在此地的既得利益，也吸引更多的学徒师傅来此地加入施特拉斯堡的行会，令它发展壮大。所谓中世纪城市发展的良性循环，就是这样体现的了。 P



施特拉斯堡大教堂前广场的咖啡馆和建筑群。请注意对面那个黑漆漆的楼，它的玻璃窗是用掌部大小的圆玻璃片镶进铅框拼起来的，这种玻璃窗风格见于大块平玻璃铸造工艺尚未成熟的时期，德语名叫Butzenscheibe，直译为“斑斑块块的(玻璃)片儿”

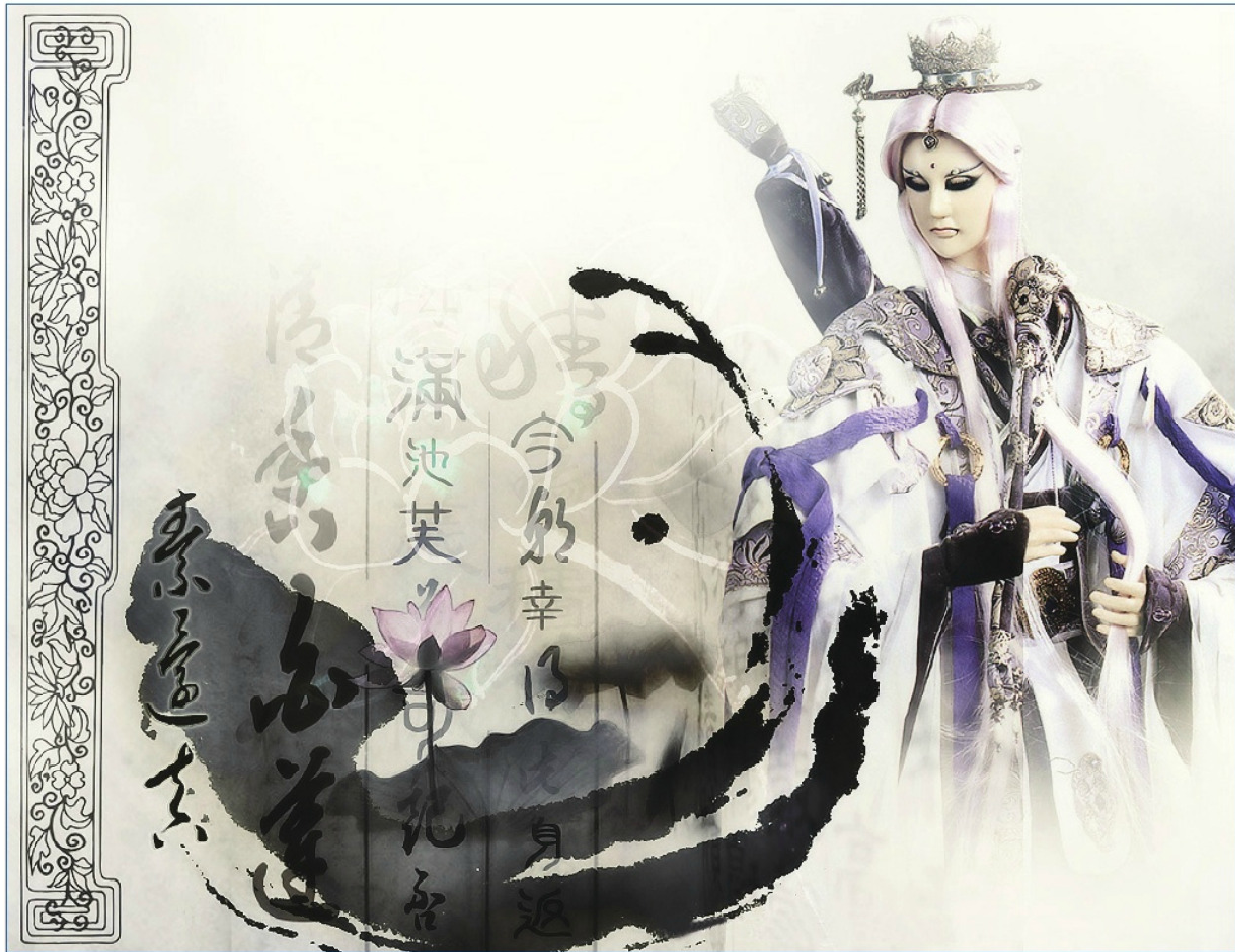


橱窗里真人大小的全身甲





瞧这房檐，瞧这建筑风格……与印记城多么相似啊



一口道尽古今事 十指操弄百万兵

——布袋戏、游戏乱谈

■ 策划 本刊编辑部
执笔 大佛

编者按

在伟大祖国的福建及台湾省地区，有着这样一种艺术形式，它风格鲜明、历史悠久，在舞台与影视表演领域有着难以忽视的影响，作为我国传统文化瑰宝之一，借助不断推陈出新的剧本创作和脍炙人口的经典剧目得以传承至今，并且在保持着强大的生命力的同时仍能体现出与年龄不符的现代气息，这就是布袋戏。如今这种表演早已不是仅局限在南方部分沿海地区中的小众文化，借助网络的发达和文化传播方式的多样化，现代布袋戏凭借其细致严谨的操作技巧、形象鲜明的人物刻画、天马行空的剧本构思、扣人心弦的台词编写、朗朗上口的招式、兵器、角色命名等优势在全国各地都拥有相当规模的爱好者群体。

呃，上面那段介绍可能显得过于正式了，好吧，那么换成我们更加熟悉的说法：布袋戏这种文武双全、内外兼修、严肃活泼的艺术形式果然棒，无论是武侠爱好者、奇幻文学爱好者、热血动漫爱好者、戏曲爱好者、诗词爱好者、冷兵器军迷、恶搞爱好者、腐女（咦？有奇怪的东西混进去了）……都能在布袋戏中找到自己感兴趣的内容。我明白，有相当一部分观众会在第一次观赏布袋戏的时候表示无法接受戏偶的造型或闽南语的口白，而兴趣终究不是习惯。不能强迫自己养成——但是，不能因为讨厌力学就放弃整个物理学，不要因为对付不了文言文就放弃整个语文啊！这篇专题全面介绍了布袋戏的起源、发展以及这一文化在电脑游戏领域中的表现，说不定你会因此而感到跃跃欲试，连看三场……

引子

啸阳谷，昔日星河云梯高人点天机铸造神刀天泣与圣戟神叹之地，今日注定再次成为武林的焦点——羽人非獍、燕归人联手戡魔，决战异度魔君阎魔旱魃。

“羽化非是重生，乃是死亡的变形。”

“飒风沾，问途寒，谁与共饮，谁敢当关？燕戟归命人不还！”

诗号声起，羽人非獍手握身后天泣刀柄，燕归人手中神叹尖峰斜指大地，二人四目死死的盯着面前神态嚣狂的异度魔界之君——阎魔旱魃。

“哈哈哈哈，刀戟戡魔，真是好算计！今日荒神斩誓将痛饮强者之血！”言语甫落，阎魔旱魃随即双足一顿，山谷震动，尘沙飞扬中，更显王者霸气。

眼前话尽，刀戟出手。羽人非獍的“六翼竞天”刀法忽快忽慢，尽显对速度的完美控制；燕归人天生神力，燕戟在手，势力万钧，正是对力量的最好诠释。二人一快一猛，配合默契，羽人非獍在四方游斗，伺机下手，燕归人则正面对敌，力压魔君，不使其越雷池一步。

反观魔君，面上毫无惧色，有的只是兴奋，手中荒神斩纵横劈斩，一往无前，逼得刀戟二人毫无喘息之机，身上接连挂彩。

体力随着时间，渐渐流失，羽燕二人纵使天赋异禀，终究敌不过阎魔旱魃悍勇魔躯，渐成不支之态。“要把握机会！”羽燕二人心中暗想。蓦地，羽人非獍借身形交错之机低声说道：“掩护我！”燕归人心领神会，圣戟力抗魔君“荒神霸道”之招，瞬间，“六翼竞天斩”再现威能，羽人非獍突破魔君防线，神刀斩断魔君左臂；气力再生，天泣刺入阎魔旱魃胸膛，神刀天泣展现最终形态，两片薄刃双分，绞断异度魔君胸骨。阎魔旱魃豁命还击，荒神斩同样刺入羽人非獍身躯。正当其欲再发挥魔体复原重塑之能时，燕归人圣戟神叹急速而来，再次命中魔君胸膛，无视正面承受魔君掌劲，劲力三催，魔心终被击出体外，化成齑粉。

“好个刀戟勘魔！”异度魔界一代魔君，终于倒落尘埃。



燕归人，霹雳道友心中“战神”的化身，“痴汉”——呃——“痴情汉”的代言人



“刀戟勘魔”之“魔”——阎魔旱魃，长得够霸气吧？“杀一个强者远比杀一个王者来得痛快”这句台词曾令多少观众热血沸腾！



“刀戟勘魔”之“刀”——羽人非獍，天煞孤星般的悲情角色，他和他师父“月不全孤独缺”的互动是系列人气最高的剧情之一

诸位，不要误会，这不是某部武侠、玄幻小说的情节，而是我们今天要介绍的主题——布袋戏中的“霹雳布袋戏”的一段著名段落“羽燕联手，刀戟戡魔”。说到布袋戏，诸位可能比较陌生，不过只要您到网上搜索一下，就会发现它有多么的“撩人儿”，简直和烫了头的于谦老师不相上下。而我们在网络上看到的布袋戏，几乎90%以上都是台湾省黄氏家族的电视布袋戏，他们通过四代人的努力，不但令布袋戏风靡整个台湾省，甚至大陆，而且还与众多游戏公司合作，推出过一系列的电脑游戏。今天这篇文章，就是向您介绍这一神奇的布偶艺术，以及它和游戏的种种“羁绊”。



传统的舞台戏偶，就像是将戏台上角色进行缩微后的版本，从中不难认出西天取经的师徒四人和关二爷等著名角色

一、布袋戏

布袋戏又称作布袋木偶戏、手操傀儡戏、手袋傀儡戏、掌中戏、小笼、指花戏，表演所用之木偶主要是以木头做成头和手脚，而四肢与躯干则是以布缝制，套在人的手上表演，其名亦由此得之。

它起源于17世纪的福建漳泉地区，相传是屡试不中的秀才梁炳麟所创。而另一种说法则是在明穆宗隆庆年间（著名的万历皇帝之父），由福建龙溪县的落第秀才孙巧仁所创。现在就为大家简单介绍一下传统布袋戏的演出形式。

戏台

布袋戏演出上可分为前场与后场，前场即戏台部分，观

众可见到操偶师傅操作人偶于戏台上的表演，后场则包括了操偶师、乐团和口白师傅。戏台一方面具有区隔前后台以及观众与演出者之间的功能，另一方面也为演出提供所需要的戏剧布景。起初，戏台较为简陋，就如上文所述，仅用扁担、布帘架起戏台，颇有如今乡村电影放映员“单枪匹马”之神韵，后来布袋戏逐渐受欢迎，戏台也变得较为复杂，继而诞生了早期的“四角棚”和后来的“六角棚”。这种戏台大概三至五米宽，其构造类似于一座小型土地庙：有四根柱子，中间是大厅，为戏偶活动的舞台。其四面之中，三面皆空，大厅中有一道屏风，用以遮掩演艺人，而六角棚便是在前方增加了两个侧面。这种戏台较之最初那种随手搭建的戏台，不但精美了许多，而且也使得布袋戏的表现力大大增加，再配合木雕技术以及中国传统建筑的风格，整座戏台称得上是一件艺术品。



“新兴阁”的传统戏台，如艺术品精致，不知道如果真的建一座这样的豪宅住起来是什么感觉?

不过有鉴于上述戏台的大额投入，台湾省于1930年代后，发明了一种看板式的彩绘戏棚。这类戏台的装饰图案全数以平面彩绘的方式制作，其造价便宜也易于搬运，且舞台效果并不输给传统戏台。至今，该戏棚仍为布袋戏团体演出的主要戏台选择。

戏偶


“霹雳”著名组合——三先天，慈悲的佛剑分说，潇洒的剑子仙迹和华丽的疏楼龙宿。在三角顶峰的造型上，“霹雳”所下的工夫可不是一点半点，据说光是龙宿的头发就要盘半天

布袋戏偶基本结构包括身架、服饰、盔帽(头饰)。身架包括了头、布身、手、实心的布腿和鞋。传统戏偶高度约30厘米，而如今台湾省流行的电视布袋戏中的戏偶高度则可达74～80厘米左右。

传统戏偶的尺寸虽然不大，但操作却十分复杂，戏偶的躯干和四肢都是用布料做出的服装，因此操偶师要将单手手掌放入中空的偶身里进行表演。以左手操偶为例，要将食指部分套入偶头，拇指放入布袋戏戏偶右手，另外三根手指放入戏偶左边（左手）之后，即可利用手掌与五指的摇摆或晃动，来控制偶头、身体、与手来作操偶表演。这对于操偶师的要求是比较高的，因为它要求操偶师的手指十分灵活，作者在电视上曾见过一位泉州的操偶师能使自己的食指与中指分开90°，且动转灵活（诸位看官亦可亲身试验，将自己的食指与中指分开90°，然后活动试试，作者我试过一次之后，今生再无此念）。更因为木制戏偶表情并无变化，所以要借由戏偶的肢体动作表达剧中人物情感，因此操偶师需要能够熟练地以五指模拟出人物的千百般动作，其中艰辛可知。


由清朝画家钱廉成绘制的《布袋木偶戏图》，描绘了当时坊间布袋戏表演时的盛况

戏码



传统布袋戏对戏偶角色的衣着、打扮等细节的讲究程度并不逊于其他传统舞台戏剧，左图中的戏服名为“红蟒”，是开国功臣级别的角色才能穿着的；右图被称为“绿甲”，乃是武将所用的战甲

在布袋戏盛行之初，其演出主要以即兴表演为主，至今此种方式仍盛行于部分闽南地区，例如于台湾省仍偶见摆仙跳八仙等没有口白的迎神演出。因此并无固定的演出戏码与剧本，自18世纪起，渐渐产生了演出时间长达一小时以上的才子佳人及审案类型的戏码，例如至今仍流传于世的《四锦裙记》《乌袍记》《喜雀告状》等等。然而就受欢迎的程度而言，那些表现历史演义、神魔故事的戏码是远胜那些才子佳人的故事的，如三国演义、西游记、封神榜等。原因无他，只在精彩的武戏较多而已。

音乐与口白

后场人员的配乐、口技表演，能与前场文武剧情配合得天衣无缝，是一个布袋戏团的功力所在，布袋戏有句行话：“三分前场，七分后场”，正说明了后场对于音乐或口白对于表现布袋戏精髓的重要性。

在配乐方面，传统布袋戏的伴奏有北管及南管两种音乐风格。而根据乐器的不同则可分为文场和武场，武场指只有节奏而无音高的打击乐器，文场指有音高变化的拉弦、弹拨、吹管乐器的演奏。到了20世纪中期以后，后台配乐逐渐有了一些变化，例如引进了京剧的后台音乐，使用西方乐器和音乐、以歌手现场演唱歌曲，或以录音带播放电子音乐等等。



有“八音才子”之称的黄文择先生，霹雳布袋戏的灵魂人物——也是唯一的配音演员，他同时还是台湾省霹雳国际多媒体股份有限公司的总经理

在整个布袋戏的演出当中，操闽南语的口白师傅可谓布袋戏的灵魂人物。因为布袋戏的演出中，口白师傅要一人包办戏中所有人物的对白、内心独白，还有介绍环境的旁白，所以通常是布袋戏戏剧中唯一的挂牌主演者。同时由于戏偶的头部表情是固定的，因此利用声音和动作来展现戏偶人物的情感，在布袋戏演出中至关重要，而其中尤以声音为最。故而，类似职业说书人的口白师傅必须具备能够模仿男女老幼不同人物音质、不同讲话风格甚至不同的地方口音的技巧。同时，深受欢迎的口白师傅还必须要有深厚的文学造诣和音乐素养，且必须能做到各种不同性格的角色五音分明，加上情绪表达的八声七情，及其余基本角色口白等等，统计下来，一位口白师傅最起码要有替28种不同情绪与角色口白配音的本事。

二、电视布袋戏

说到布袋戏与游戏之间的因缘，就不得不提台湾省的黄氏“五洲园”。布袋戏在台湾省经由无数大师的努力， 才从乡间而入庙堂，从江湖小技一跃而成民间文化艺术的杰出代表。其中，台湾省黄氏“五洲园”四代人的努力功不可没。也正是由于他们的努力，才让布袋戏不但在演出方面更上层楼，并且延伸至多个领域，游戏正是其中之一。不过在正式介绍布袋戏改编游戏之前，先让我们来看看黄氏布袋戏究竟有何魅力，能够使之成为一项蔚为大观的产业，并进军游戏业。

黄氏布袋戏四代人中的前两代，所表演的仍是前面我们所介绍的传统布袋戏，但是从第三代黄俊雄开始，却开辟了布袋戏表演的一个新形式——电视布袋戏。而正是这种新型布袋戏，彻底征服了观众，征服了像我这种原本丝毫不懂闽南话的外地人。

黄俊雄的代表作，也是他的得意之作，即整个电视布袋戏史上最为辉煌的“云州大儒侠”系列，通常我们称之为“金光布袋戏”。其名称的由来好像是因为1994年中华电视公司播出新云州大儒侠最后一集，预告接续之戏码为金光系列，之后推出剧集名称多数有金光二字，如金光霹雳菩萨藏、金光十八龙等，遂成为代表名称。

1970年3月2日，黄俊雄将其父黄海岱老先生的《忠勇孝义传》改编为《云州大儒侠》在台湾省无线电视台播出，播出之后，立刻就迎来了他事业上的高峰。当时他在电视台一共演出了583集，收视率达到了史无前例的97%，当时的盛况，说是万人空巷恐怕都低了。每天只要一到时间，人们就会不约而同地放弃正在进行的工作、学习，来到电视机前，等着看大儒侠史艳文与藏镜人的故事。据说当时由于为了准时收看《云州大儒侠》，工人旷工、学生旷课、农民辍耕，甚至影响到了台湾省的经济发展，所以在1974年6月25日，被台当局以“妨碍农工作息”为由停播（非禁播），而这一停就是六年，只是虽然停播了《云州大儒侠》，但是这种电视布袋戏的演出形式却成为了日后布袋戏演出的重要形式。

如果说传统布袋戏重在敷衍故事的话，那么自《云州大儒侠》开始的电视布袋戏则将重心转移到了塑造人物上面，“云州大儒侠”系列就为我们塑造了许许多多的经典人物，其中最为突出的便是——史艳文、藏镜人与黑白郎君。

史艳文的人物形象源于黄海岱老先生的《忠勇孝义传》中的文素臣（史炎云），这位金光布袋戏中的第一男主角在台湾省的知名度，相当于《西游记》中的孙悟空。现今台湾省三四十岁左右的人，差不多就是看着史艳文的故事成长起来的一代，而观众对于这位戏偶人物的感情，丝毫不输于一位粉丝对自己最钟爱的明星的热爱，或者可以说史艳文是台湾省几代人的偶像。



德艺双馨的黄俊雄老先生和他塑造出的文武双全、忠孝节义的大侠史艳文，《云州大儒侠》不仅是一部成功的剧作，同时还蕴含着对儒家文化的精妙诠释

而其魅力所在，我觉得就在于他那近乎完美的性格，用剧中他说过的一句话来概括的话，他就是一位“纯纯的男子汉”。他文武双全，忠君爱国，爱情专一，侠肝义胆，永远都是凭着一颗良心去做事。在被奸人陷害，即将问斩的刑场上，他能够为了不让前来劫法场的兄弟与官兵发生冲突，造成不必要的伤亡，而自愿舍弃性命，劝说众兄弟要做一个“纯纯的男子汉”，不要为了一时意气，而与国家朝廷作对，伤及无辜百姓；对于那些作奸犯科之徒，他也总是试图去感化他们，只有当对方怙恶不悛、死不悔改之时，才动手诛之，而且除恶务尽、绝不手软，以免遗患。

他几乎称得上是中国传统文化中的完人，他有着因善良而造成的种种弱点，并因此受尽磨难，却不改初衷，始终为了国家民族、武林安危而奔走，那怕因此造成与儿女的隔阂，他也只是一个人默默承担，用自己的方式，贯彻着对子女的一片慈爱之心。

作为史艳文的宿敌，藏镜人则称得上是完美的反派。通常一个反派值得我们欣赏的因素，在他的身上皆可找到，而且十分明显。

比如他的诗号“顺吾者生，逆吾者亡，吾乃万恶罪魁藏镜人也”，寥寥十数字就让人感到他的骄狂与霸气。与他的性格与野心相应的，是他一身出神入化的武功，使人觉得如此之人是绝对配拥有如此之心的。而且除了雄心霸业、绝世武功之外，他还同样拥有无双的智谋。在剧中，他屡屡以巧妙的布置，数次将史艳文逼入绝境，不过他虽然拥有足以安排任何阴谋诡计的头脑，却不屑于使用，他的安排，更多的是局势上的布置，是环环相扣的算计，而非卑鄙龌龊、无所不用其极的“烂招”。

在造型上，藏镜人更是自初登场一来，就一直是一身金衣，以纱罩面，40年来未露庐山真面，虽然当初在关于新剧《黑白龙狼传》的新闻中，黄立纲（黄俊雄四子，目前金光系列的导演）指着一尊容貌英俊的戏偶说那就是藏镜人的真面目，且会在新剧中揭开他的面纱，可事实上，如今《黑白龙狼传》已经播完，而藏镜人依然是“真人不露脸”，令人遗憾，但愿即将上演的《天地风云录》能够了却我的小小心愿，一睹“万恶罪魁”真容。


这位就是大名鼎鼎的“黑白郎君”了，关于他这张个性十足的脸，历来有两种说法：“金光”里的解释是由于修炼武功走火入魔导致；“霹雳”的解释则是小时候被大石压身血脉不畅导致的


史艳文的死对头，剧中的大反派“藏镜人”，几十年来从未露出过真面目，其真实相貌对于众多忠实观众而言一直是心头的谜团，关于其身世及真面目等消息，黄氏父子都很不厚道地做过相关的“剧透”，但这些剧透的内容却没在之后的剧集中正式出现过，嗯……这也可算是布袋戏的迷人之处吧

至于他为何成为史艳文的死敌，就颇令人玩味了。按照剧中藏镜人自己的说法，是二人有着不共戴天的杀父之仇：当年交趾国入侵中原，史艳文之父史丰洲领兵抵御，并斩下藏镜人之父交趾第一高手交趾魂精罗天纵首级，因而结成世仇。不过从整个剧情来看，我个人觉得藏镜人对于史艳文的仇视，更多的是来自一种“既生瑜，何生亮”的愤怒：上天既然给了我藏镜人绝世武功和万丈雄心，为何又让这个史艳文与我一争长短？

如果说史艳文的气质是儒雅，藏镜人是狂霸的话，那么作为与他们二人同样“重量级”的黑白郎君南宫恨就是孤傲了。这一点由他的名言“别人的失败就是我的快乐”便可得知，而且与上面二人相比，黑白郎君显得比较简单，他的毕生追求，就是击败所有人，所以他对于武功的执着是远超那二人的，至于其他，则兴趣缺缺。因此，在形式作风上总是显得亦正亦邪、时正时邪，而且由于在整个金光系列中，就属三人的武功最高，所以黑白郎君后来的所作所为，几乎全部围绕前两者，似乎只要一有机会，他就要和史艳文及藏镜人一决高下。

他的造型，更是在三人中，乃至在整个布袋戏系列中，最富特点的——他拥有一张半黑半白的面孔。而且为了突出这一特点，在他白色的半边脸上，还生着黑色的眉毛，长着黑色的头发，黑色的半边脸亦然，衣服也是如此，总之他全身上下都是“黑白分明”。

由于他的性格使然，所以他在剧中的表现相对简单，不过说出来却令人心驰神往，那就是无数的战绩，不知多少高手败于他的手中，他可以称得上是一位永远不知疲倦的战神，只要武林中出现一位高手，他就会马上前去挑战。而正是这种黑白分明的性格，以及出神入化的武功，使得黑白郎君和前面二人一样，成为了金光布袋戏中人气最高的角色之一。

正是由于这些个性鲜明的人物，才使得角色不再是为了敷衍故事而设置的道具，而是在剧情背景下，有喜怒哀乐，有爱恨情仇的活生生的“人”，也使得我们所看的不仅仅是一段传奇故事，更是可能在现实中找到的生活。简言之，在以“霹雳”为代表的电视布袋戏中，人物拥有了灵魂。

由于电视布袋戏的巨大成功，黄氏的第四代传人即黄俊雄的儿子们，走的基本都是电视布袋戏的路线。其中长子黄强华与次子黄文择开创了“霹雳布袋戏”系列，三子黄文耀开创了“天宇布袋戏”系列，而其四子黄立纲则继承了父亲的衣钵，继续演出“金光布袋戏”系列。而由其长子黄强华与次子黄文择开创的“霹雳布袋戏”系列，更是如今布袋戏的霸主，绝对的No.1。

说来也是因缘巧合，“霹雳布袋戏”起初本为“金光”系列的接档戏，后来由于黄俊雄认为长子与次子的创作，与自己的“金光”系列不合，遂一分为二，各自独立发展。这“霹雳”二字，原本也是因为作为“金光”系列的接档戏，已有多部剧集采用此二字，因此被认为是第一部“霹雳布袋戏”的《霹雳金光》亦只是延续之前的叫法而已，不过由于跟“金光”系列的拆分，“霹雳”二字便成了之后每一部“霹雳布袋戏”剧名的开头，故而沿袭成故。


“霹雳布袋戏”系列核心人物“素还真”的最新造型，合传统戏偶相比，可以看出，无论是五官比例，皮肤质感，还是身体细节，如今的修偶都更接近真人，戏偶的进化同时也意味着着布袋戏的发展进步

自从1988年，第一部“霹雳布袋戏”《霹雳金光》播出以来，“霹雳布袋戏”的播出在这二十几年来从未间断，已经累计播出了48部完结的剧集，第49部《霹雳震寰宇之龙战八荒》也已播出了三十余集。

由于家学渊源，又加之黄强华与黄文择二人的刻苦努力，二人的“霹雳布袋戏”很快就得到了观众们的认可。而且相较于父祖一人独挑大梁的做法，兄弟俩分工合作的方式显

然更容易获得成功。黄强华自幼喜爱读书，由其是传统故事、古典小说之类，故而满脑子都是奇思妙想、天马行空的情节，人称“十车书”；而黄文择对于口白表演的兴趣和才华则远超其他，在父亲的训练之下，对于人物性格、情感的拿捏恰到好处，人称“八音才子”，兄弟二人的配合可称天衣无缝。

可以说，到了“霹雳布袋戏”的时代，电视布袋戏已经彻底成熟，而且其特点业已彰显，同时其影响也开始走出台湾省，借由网络，“霹雳布袋戏”在大陆的观众亦十分可观。



御天荒神六铢衣，来自云海顶峰的修行者，足踏金龙，身背天启金榜，专门剧透，被道友们亲切的称呼为“6注1”


近期的人气女性角色——寒烟翠，看看这精雕细琢出的脸蛋儿，各位男同胞们满意吗？各位女同胞们嫉妒吗？

而“霹雳布袋戏”的成功，我个人认为原因在于它在对传统继承基础上的创新。

在剧本方面，编剧喜欢故意模糊的时间与空间，使得整个剧本在时空上获得无限的可能性，所以在剧中我们经常能够看到隐居上百年的前辈高人入世拯救苍生于水火之中，同时那些我们喜爱的角色无论经历了多少剧集，依然容颜不改，纵使被人尊称“前辈”，却依旧“风华正茂”。而且由于时空限制的减少，编剧们的想象力得到了极大的发挥，所以“霹雳”中充满了天马行空的构思：苦集灭道四境的空间架构，异度空间的乱人，人造种族（叶口月人）、吸血鬼（嗜血者）、能够死而复生的邪灵，可以穿梭时空的挪体超空仪、能够根据使用者的不同变换形态的“恨铁不成剑”还有屈仕途老先生的各种发明——飞机、大炮应有尽有。这些都为“霹雳”增色不少。

同时，在情节编排上，“霹雳”最常用的手法就是主线与支线的交叠，主线用以表现情节的走向，而支线则丰富人物，埋设伏笔，并且随着剧情的发展，渐渐取代原本的主线，展开新的情节。这种手法使得“霹雳”在整体上拥有可以无限发展的空间，同时从内部来看，又拥有明确的主题和丰富的内容。

口白，布袋戏的灵魂，“霹雳”尤其如此，黄文择号称“八音才子”，绝非浪得虚名。虽然“黄大”（大家对黄文择先生的敬称）只是一个人，但是他能够充分发挥自己的语言天赋，创造出千变万化的声音。比如同样一句“半神半圣亦半仙”，在他的演绎下，生角念来清脆，旦角念来细腻，净角念来粗犷，末角（即老生）念来沧桑，丑角念来滑稽，语调、音量俱不相同，若非亲眼得见，实在让人难以相信是出自一人。而且闽南话本身源自中原古音，因此以闽南话念出的口白天然的带着一股文雅的腔调，声调抑扬顿挫、语音婉转多变，再加上用词文雅的台词，听起来有一股特别的韵味，让人即使闭着眼，也能够随着口白的描述，想象出一幅幅精彩的画面。

以上两点，都是“霹雳”最引人入胜的地方，只是这两点更多的需要诸位亲自去体会，仅凭一支秃笔，就算在下是司马相如重生，青莲居士再世，也难以描绘其中乐事之万一，不过接下来在下要说的表演方面，则能够立刻让您领略到“霹雳”的精彩。

表演方面的创新，首先就是戏偶的变化，偶身尺寸不断变大，由原本的30厘米变成现在流行的74～80厘米，比例几与常人无异。制作也更加精良、复杂：偶头的雕刻精致无比，男的帅，女的靓，小脸蛋嫩得仿佛能掐出水来（好邪恶），增加了头部的机关，使得戏偶的眼睛、嘴巴可以自由动转；手脚均有关节，可像真人般屈伸，尤其是采用了橡胶制的手部，内置铁丝，可轻易扭成特定的手型；戏偶的衣饰、发行、道具均为专门设计，华丽无双。过去，一位操偶师可以一双手同时操作两个戏偶，而如今的操偶师两只手紧密配合也仅能操作一个戏偶，如果是打斗场面，更需要多位操偶师互相配合，才能完成。

不过也正因为如此，才让操偶师对于戏偶的操作更加生动，最明显的就是武打动作更为真实，相对于早期的简单的来来往往，现在的动作更为逼真，甚至有些场面能够做到入港产动作片般，见招拆招，拳脚相接，过桥拼马，再配合其他特效，如山崩地裂，飞沙走石，墙摧树折等等，简直就是徐克武侠电影的翻版。


“混沌之弓”，有兴趣的读者可以去数数弓身上一共有几只凤凰

“鱼龙宝刀”的特点就在于护手处如鱼龙变化般的装饰，令人感觉此刀此刀似乎也要化龙而飞

此剑名为“虎魄”，造型简约，气势刚猛，最用心处在于护手是两只高踞的猛虎

当你把“云龙斩”的刀柄遮住时，你可以看到刀身上云龙回首的造型，而当你遮住刀身时，你会看到一头昂首阔步的麒麟

这把“紫霞之涛”则华丽了许多，不但造型繁复，而且主体所用的青赭二色更令这把剑有青铜兵器的感觉

霹雳在造型方面可谓用足心思，即使是小小的道具模型也要精益求精，当然，这也令冷兵器军迷大呼过瘾

而且由于这些改变，戏偶对于人物的表现力大大增强，尤其是在细节方面。比如利用机关让戏偶可以如真人般落泪，以表达人物的伤心、悲痛等情感，再配合音乐和口白，煽情效果不输韩国偶像剧，更胜央视倪萍姐、朱军哥；利用铁丝橡胶手作出人物攥拳的动作，既可以表现人物的愤怒，又可以表现人物的兴奋，而在当初梵天会军神的那场戏中，军神单手在后，握拳放拳间，化解梵天致命攻击，这个小动作更衬托出了军神的挥洒自如，不败之姿。


“暴力和尚”——百世经纶一页书，来自灭境的梵天是我们苦境的大救星，每次有Boss肆虐中原数十集的时候，他老人家就会出手5分钟搞定，果然是“世事如棋，乾坤莫测，笑尽英雄”啊！

其次就是电脑特效，由于这项技术，使得整个布袋戏在表现动作场面上有了质的突破。最常见的一个效果，就是人物肩膀轻耸，剑气就从身后所背的宝剑中射出，配合音效，让人感觉犀利无比，同时又衬托出人物的武功高强，收放自如。还有就是利用特效制作出种种立体图案，用来展现剧中人物的非凡武功，比如梵天的“天龙吼”，就是一道金色的龙形气劲自梵天口中吐出，“八部龙神火”更是八条火龙飞旋盘绕，尽显梵天的不世修为；还有素还真最近练成的“天问三誓”也是用一朵由天际间绽放的金色莲花来表现。这一手法，既满足了观众对于剧中人物武功的种种想象，又突出了人物性格某个方面。如上面提到的梵天，身为佛门高僧，因此武功特效大都以佛教图案作基础，如“卍”字，莲花等，同时也常用金色来衬托他的清圣超凡。话说当年在下最初看《刀戟戡魔录》时，就为羽人非獍施展“六翼竞天斩”时，背后六翼齐出，然后由空中一闪而过，敌人身上白羽乱飘，人头落地的场景所深深吸引，无法自拔。


令人一见就心生爱怜的绯羽怨姬，不过要小心，人家可是“蛊后”

最后是音乐，“霹雳”的音乐最初是利用各种现成的配乐加工而成，犹记得当初看《霹雳眼》时，觉得片头曲熟悉无比，后来才发现那竟然是《圣斗士星矢》的片头曲，而网上当年更有一篇“神帖”，详细列出了早期“霹雳布袋戏”所有的音乐出处。不过现在的配乐则是由专业的音乐制作人配合人物的性格设定、剧本的情节，为剧中角色量身定做，一些重要的角色更是拥有文曲、武曲、抒情曲等不同类型的配乐，用于人物在剧中的不同场景，烘托气氛，渲染情节。我个人觉得“霹雳”音乐的一大特色就是对于传统乐器的发挥，那真是笛声悠扬，唢呐嘹亮，洞箫悠悠，二胡凄凉，尤其是当年六铢衣的角色曲中那唢呐与笛子的交替运用堪称绝配，唢呐的嘹亮当得起六铢衣“云海顶峰”的评价，笛声的悠扬更给人以“飘飘欲仙”的感觉，听着这首音乐，当真使人有“凭虚御风”、“遗世独立”之感。而且由于“霹雳”的音乐与人物的气质十分契合，所以常常能够在人物情节尚未展开之时，就体会到人物的性格特点，比如狂龙一声笑的配乐，阴森诡异，令人感觉置身鬼蜮一般，使得狂龙未曾真正表现自己，就已经在“邪恶”、“变态”等方面获得了“加分”；又如雅僧佛公子的音乐，清雅精致，让人听了有春风拂柳、莲曳清波之感。

精彩的剧情、鲜活的人物、细腻的口白、华丽的造型、动听的音乐，让观众记住了清香白莲素还真、百世经纶一页书、刀狂剑痴叶小钗。更让布袋戏得以借助网络，广为流传，尤其像在下这种当初由于游戏而对布袋戏心怀向往，却身在大陆，难以收看到“霹雳台”和租到影碟的人，网络更是漆黑夜里的一盏指路明灯。

三、布袋戏与游戏

黄强华与黄文择兄弟二人的布袋戏之梦并未止步于电视布袋戏，他们一直希望能够让布袋戏走出台湾省，走向世界。因此，他们曾于2000年以不计成本的方式拍摄了第一步布袋戏电影《圣石传说》，并且制作了日语配音版本，希望布袋戏能够进入国际市场。而与游戏公司合作改编布袋戏情节作游戏的时间更早也更长，只不过在作者看来双方都显得经验不足，故而并未获得预期的效果。

第一部由“霹雳布袋戏”改编的游戏，是智冠在1997年出品的《霹雳幽灵箭》，改编自当时“霹雳布袋戏”正在播出的剧集《霹雳幽灵箭》。其内容是以霹雳第一男主角清香白莲素还真之子素续缘为主角，将布袋戏中的情节加以串联而成，主线情节为中原武林正道与魔界及各方势力的角逐，夹杂着素续缘的爱情故事，由于当时正是“霹雳”在剧情上大展拳脚，各种奇思妙想聚集的时候，故而这部游戏在当时反响不错。


老秦率三口组的全家福，中间的就是布袋戏界的常青树，“霹雳第一丑角”——秦假仙，旁边的是他的两位著名跟班：左边的是当年的“天下第一术”萌尸人；右边的则是“三途判”之一业途灵，以插科打诨恶搞见长的这位搞笑角色居然也能成为游戏的主角

游戏的特色在于武功的养成路线，游戏中共有青龙、白虎、朱雀、玄武、紫薇等5个系列的武功，每个系列有不同的特点。在游戏中，可找到“炼炉”一类的物品，然后用战斗中取得的敌人部分元灵来修炼自己的武功，这样可根据自己的喜好炼出自己的武功组合来。整个游戏共有375种不同类型的武功，每种武功有相应的战斗画面来表现。

两年之后，“霹雳”与智冠又于1999年合作出品了《霹雳英雄榜》。这部作品较之上一部有了很大进步，如地图变得更大，情节设置更多等等。而且在这部游戏之中加入了一个趣味问答的设计，一共有1000道关于剧情的题


网友“广翔”利用《三国志XI》制作了一系列，多达二十部的《霹雳英雄榜》全套剧情的争霸模式剧本，再现了该系列众多著名场面和经典台词——这个故事告诉我们：1、《三国志XI》真好用！2、技术宅果然棒！真的可以用爱救世界！



根据同名电影改编的游戏版《圣石传说》采用了当时很时髦的即时制战斗模式，如果你觉得这界面、画面、人物造型……甚至是字体都很眼熟的话，没错，它的开发者同时也是《幻世录》系列的缔造者，奥丁科技

目供玩家回答，因此这部游戏对于介绍“霹雳布袋戏”可说是不遗余力。

2000年可谓是“霹雳”游戏最为盛行的一年，借着电影《圣石传说》的上映，霹雳国际多媒体同时推出了与奥汀合作的同名游戏《圣石传说》。游戏以电影《圣石传说》的内容为主干，丰富了其中的内容，但大体上还是以素还真与骨皮先生剑上卿之间关于“天问石”的争夺为主，添加了大量的支线任务，而且相对于一回合式战斗为主的“霹雳”题材的RPG游戏，《圣石传说》第一次采用了即时战斗模式。

此外，还有《霹雳麻将》和《霹雳大富翁》两款益智休闲类游戏也在这一年推出。不过这一年中推出的最为广大玩家所熟知的，可能还是大宇出品的《霹雳奇侠传之清香白莲素还真》。作者之所以要隆重且详细地介绍这部游戏，是因为虽然在时间上，这部游戏并非最早，但就内容而言，这部游戏展现的才是“霹雳布袋戏”最早的剧情。而且，这也是许多大陆“道友”（布袋戏迷的昵称）都是通过这部游戏接触到“霹雳”的，因此在“霹雳”的传播上，这款游戏居功至伟。

这部游戏以“霹雳”第一男丑角同时也是这个台湾省布袋戏史上活跃时间最长的人物——“秦假仙”为主角，或曰为视角。说起“秦假仙”，可真是令人赞叹，这个人物原本出自《云州大儒侠》，名唤“真假仙”，号称“文攻半边天，武赫半边天，威镇半边天，名震半边天。两天得道，大觉真假仙”。本为红莲教教主，更是五莲教联盟盟主，威名赫赫的黑道巨魁，曾一度囚禁史艳文，更与藏镜人以当时的武林谜团为题，互相赌斗，是个颇为了不起的人物。不过到了“霹雳布袋戏”中，却没了往日的威风，但是在角色设定上反而更胜从前。他虽然没有高强的武功，却由于一副伶牙俐齿而荣登“天下第一辩”的宝座；虽然为人猥琐，但偏偏又古道热肠，坚定地站在武林正道的一边，为中原武林屡建奇功。不过他最让人钦佩的还是那出神入化的cosplay的功夫，在他过千集的出场中，他cos过无数武林中的名人，更曾扮装为数不清的他为自己编造的人物，将插科打诨的功夫发展到了极致，以至于《超级霹雳会》都曾专门做过一期节目，历数他扮演过的角色。

话说回来，虽然玩家操纵的人物是“老秦”，但实际上真正的主角仍是“霹雳”当家“一哥”——清香白莲、日才子素还真。游戏的情节主要包含了“霹雳”开篇的两部戏：《霹雳金光》和《霹雳眼》，当然其中也有之后几部戏的一些情节，但是主题就是这两部。

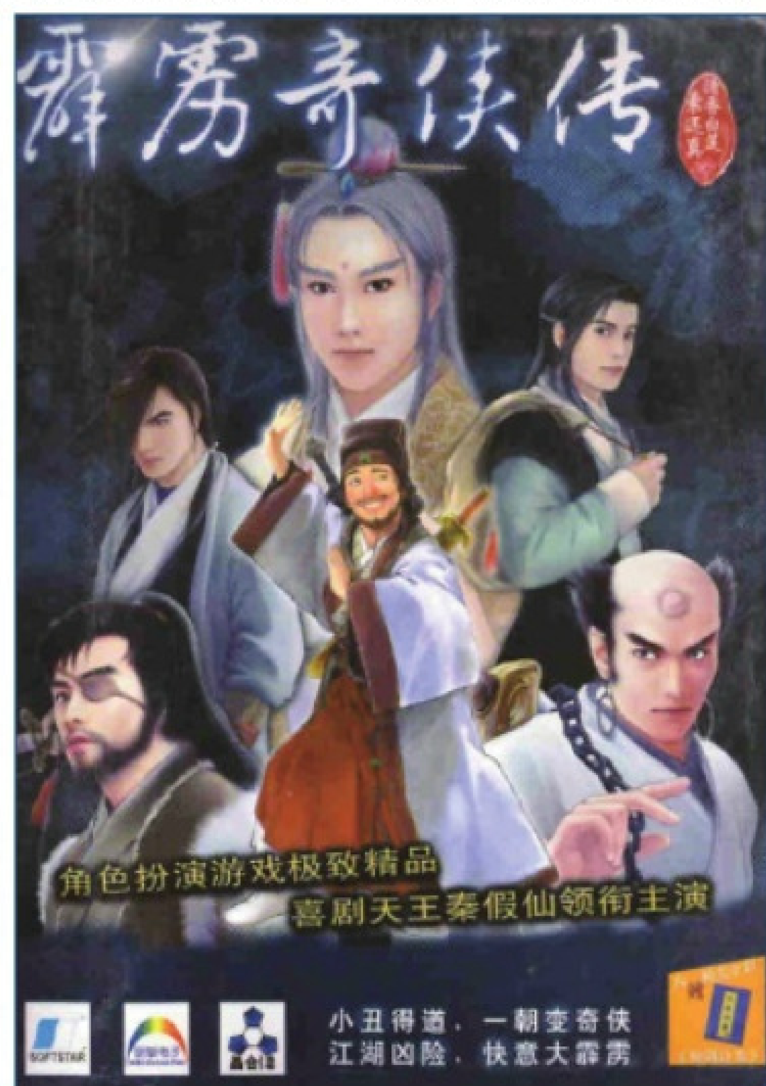
游戏以由《云州大儒侠》系列延续而来的荒野金刀独眼龙、刀锁金太极与史艳文之女史菁菁三人的三角关系开始，以救助无辜惨死的金太极与史菁菁之子紫霹雳为开始时的主线剧情，借此引出“白骨灵车”之主、黑色十字会、霹雳门，并最终成功将“清香白莲素还真”引出，由此铺展开日月才子——清香白莲素还真与脱俗仙子谈无欲借由文武贯和风云录斗智，排设名人榜，公选武林名人，十大“天下第一”，其中又以调查欧阳世家为暗线，后来一切真相大白，素还真反被欧阳上智苦肉计所骗，不过在这之后故事情节却骤然收场，只是草草安排了一场“三魔灵”围杀素还真，整个游戏便结束了。

值得一提的是，制作《霹雳奇侠传》的就是《仙剑奇侠传》制作小组，而在游戏中，秦假仙甚至还会在一处山崖偶遇到御剑飞行的李逍遥，当真是让人浮想联翩啊！只可惜两部游戏其实一点关系都没有。而在人物音效上，全部采用了“黄大”的真人配音，同时还大量引入了“霹雳”剧集作为过场动画，绝对是原汁原味。

不过，游戏当中踩地雷遇怪的战斗模式实在有点令人郁闷：当你急着做任务，匆匆赶路的时候，偏偏却渣兵当道；而当你在地图上闲逛，意图升级的时候，却又“河清海晏”、“天下太平”，叫人不胜其烦。

游戏当中除了有精彩的剧情串联之外，收集秘笈也是一大乐趣，在游戏中，所有的秘籍都可以装备在老秦身上，因此老秦可以掌握数十种武功，而且有些秘籍还可以合并成更高级的秘籍，如“四方综合拳”、“五绝神功”均可如此得到。

在游戏当中，制作小组着力刻画了素还真一代神人的先天风采。他甫登场便智珠在握，一面指点老秦游走江湖，为紫霹雳的复活做准备；一面又与白骨灵车之主单锋剑尊宇文天斗智斗勇，并借文武贯和风云录之斗暗中调查欧阳世家，步步先机，算无遗策。同时其武功更是惊人，不但是名震江湖的“玄子神功”的创招者，更有“呵气成剑”、“一人三化”、“八卦迷踪步”等绝技，堪称神人。



以丑角秦假仙为主角的游戏《霹雳奇侠传》的封面，以2D形象出现的老秦被美化了无数倍，形象赫然成了一位有酒糟鼻的怪大叔，如果不是标志性的“中原一点红”红鼻头，几乎难以认出这是他

在紧接着的2001年，“霹雳”又趁热打铁地推出了《霹雳大富翁2》和《霹雳风暴》这两部游戏作为《霹雳大富翁》和《霹雳奇侠传》的续作，同时更推出了第一部“霹雳”网游——《创世霹雳》。

《创世霹雳》作为一款网游在我看来并无太大出奇之处——毕竟是多年前的作品了。但是有一点值得一说，那就是游戏当中没有职业的划分，只有所学武功的不同，这一点在下认为还是甚为可取的。因为目前的网游无论什么题材，只要是RPG类型的似乎如果没有职业划分就不好意思和人打招呼，即使为了照顾武侠题材，也不过是将职业换成门派而已，换汤不换药，而《创世霹雳》这种类似于养成型的模式倒是为我们提供了个新思路。


《创世霹雳》作为3D网游，在技术上并不落后于当年的平均水准，而且在当年的那批网游作品中已经可以算是长寿了——直到2006年10月11日中午12点整才正式停止运营

而作为《霹雳奇侠传》的续作，《霹雳风暴》在剧情上其实是衔接不上的，因为二者之间相隔十数部布袋戏，如果单纯从剧情的时间上来看，《霹雳风暴》反倒与早前的《霹雳幽灵箭》和《霹雳英雄榜》离得更近些。游戏的情节主要以布袋戏《霹雳风暴》为主，讲述海鲸岛三教传人联手诛魔失败以后，素还真化身富贵乞丐花爵百炼生，游走江湖对抗魔魁、诛杀东瀛收买的中原叛徒为主线，不过由于《霹雳风暴》这档戏本身就有点铺陈转折的意思，故而很多线索都只是开了一个头，然而游戏居然同样如此，且整个剧情的剪裁更加简单，在玩家渐入佳境之时草草收场，突兀的安排了一场“非善类”与玩家的大决战就结束了，难免让人有虎头蛇尾之叹。



《霹雳风暴》的人物界面简单至极，武器道具系统也乏善可陈——钗公的夜琴刀与半筝剑一直陪伴他到游戏结束

游戏的过场动画同样由布袋戏剪辑而成，并且颇为巧妙的设计了“善恶值”系统，当玩家的招式攻击到自己人时，“罪恶值”就会上升，当“罪恶值”上升到一定程度，则会影响游戏的结局。不过在下倒是没试过“罪恶值”为零的时候究竟是何情况，我在游戏时，总是非常恶趣味的使用“乱世狂刀”的“庐山不动一剑痕”和素还真的“怒火烧尽九重天”将自己人大面积杀死，然后看着“罪恶值”噌噌的长，其结果就是战斗到中途，发现自己已经是孤军奋战，有时甚至会莫名其妙的杀掉本次战斗需要保护的的角色，导致Game Over。

这款游戏的另一特色——如果能称作特色的话，就是将主角设定为一个完全虚拟的人物，在布袋戏的剧情里根本就没有这个人，人物的名字叫“晏云”，不过人物形象却是莫召奴“大美人”。由于他是个完全与剧情无关的人物，所以反倒可以事无巨细的参加到整个剧情中。但是负面效应就是，真正的主角们反倒显得无所事事，各忙各的，仿佛一群“酱油党”。



《霹雳风暴》中最危险的场景——不知有多少玩家当初在这“误杀”了无忌天子，直接导致游戏结束

游戏依然采用了回合制战斗模式，并且同样是只要装备秘笈就可以毫无顾忌的使用各种武功。武器装备方面则称得上是“简陋”，所有人物的武器均是固定的，比如主角是剑，青阳子是琴，乱世狂刀是刀，而那些以双手肉搏的人物则统一使用各种名称的护腕，并且武器不可更换，一直用到死。不过总算游戏开发小组网开一面，武器可以升级，最高7级，同时所有的防具均可在道具店购买或通过任务获得。同时人物几乎是反复的往返于大地图和剧情地点之间，并无任何自由发挥的余地。

说起来，这款游戏与《霹雳奇侠传》相比，水平是远远不及的，几乎完全是靠布袋戏的魅力在吸引玩家，游戏本身并无甚出奇之处，说起来真是愧对其题材。

2002年是“霹雳”推出游戏的最后一年，共有两款游戏：仅出了试玩版便胎死腹中的《霹雳狂刀》和《霹雳麻将2》。这两款游戏几乎是乏善可陈，就让我们选择性的遗忘它们吧。不过特别要提一句的是，“霹雳”本来是打算以《霹雳奇侠传》为起点，制作一系列共四部游戏的，但实际仅出到第二部《霹雳风暴》就停止了，试玩版的《霹雳狂刀》本应是第三部，结果却中途夭折。


东瀛“反战人士”，素还真的结拜义弟——莫召奴，生得一副粉妆玉砌的美人相，在“霹雳”爱好者群体中混进的不少腐女们看来，这不但是个伪娘，更是素还真的基友……

四、关于布袋戏与游戏的无责任发言

纵观上述我所列举的由“霹雳”改编的游戏，共分为两类：一类为益智休闲型，一类为角色扮演型。其中第一类游戏对于初次接触“霹雳”的玩家可能接受起来更容易一些，但是正因为容易所以极易被人忽略“霹雳”的成分而直奔益智休闲的主题，对于向非布袋戏迷玩家宣传“霹雳布袋戏”的效果有限。而第二类角色扮演类即RPG类型的游戏，作为目前整个游戏界分量最重的游戏类型，因



这是《霹雳奇侠传》中主角秦假仙的真实面貌——嘿，这对剧中角色的还原度还真是高啊（根本就是戏偶的照片吧）！有这样的主角造型，还要确保游戏对玩家的吸引力——与以美少年美少女为主角的游戏相比，它显然处于劣势。但只要能表现出“霹雳”的剧情、台词和人物的魅力，就足以让游戏具备充足的吸引力了

为其以讲述故事为主，因而对于表现播出了几十年、过千集的“霹雳布袋戏”简直是再合适不过了。然而很遗憾的是，在已经推出的诸多“霹雳”RPG当中，窃以为唯《霹雳奇侠传》为顶峰，余者皆有所缺憾。

首先，“霹雳”的剧情随着时间的推移，日益复杂，更由于编剧们天马行空的想象，所以其对于整个世界的勾画本身就存在着一个bug——即时间与空间的随意性。在“霹雳”当中，永远有数不清的空间存在，从最初的中原武林，到东西南北四武林，再到苦集灭道四境，再到异度魔界、识界，乃至如今的四境合一与四魑界，“霹雳”的世界观越来越大，越来越复杂，加之戏中的地名均系编剧虚构，无一处能与现实相对应，故而像最早的《霹雳幽灵箭》和《霹雳英雄榜》都多少涉及四境之间以及中原与苦境魔界的的争斗，因此对于一个初次接触“霹雳”的玩家而言，这些无疑使他满头雾水，不知所云。而唯有《霹雳奇侠传》是从源头讲起，一笔笔娓娓道来，引人入胜，由此观之，“霹雳”当年的四部曲计划还是颇为正确的，只可惜“靡不有初，鲜克有终”。

其次，在情节编排上，《霹雳幽灵箭》、《霹雳英雄榜》、《圣石传说》、《霹雳风暴》均属抽取戏中的段落改编而成，而偏偏“霹雳”演至今日仍未结束，且其编排手法上惯用“首尾相接”之法——在上一档戏的结尾牵出下一档的线索并于下一档的开头才清算上一档的势力，因而截取段落改编的游戏总给人一种不知起自何处又不知终于何方的感觉。即便从剧中截取了相关的完整段落作为故事主干，但又难免牵涉其他支线，或者虽然主干完整，但是支线又显薄弱，整个游戏显得干瘪。这一点上，即便是在下认为最为出色的《霹雳奇侠传》亦未幸免，故事的前半段原本十分出色，可就是在结尾处草草收场，且交代含糊不清，使人觉得最终战莫名其妙。

再次，就是“霹雳”在总体风格上，倾向于以足够的时间去刻画人物，也因此使得主角得名“不死系”，以其万年不死故尔。但是也正因为主角在故事中有足够时间来展示自己，所以有时某一部戏中主角以种种原因不出现亦不出奇，抑或在剧中主角常常以化身示人，由此造成了某些角色只在一部或几部戏中活跃一阵子就退场的现象。这于“霹雳”本没什么，但是对于游戏的开发却成了个大问题，假如仍旧以主角们为游戏主人公的话，有时就会出现在整个游戏截取的剧情中主角只是以化身出现的情况，若以化身为独立角色作主人公的话，又显得不伦不类。《霹雳风暴》即是如此，在剧情中“霹雳”两大当家一哥——一页书与素还真，一个失去记忆，化身成“创世狂人”；一个面上刺青，化身为“花爵百炼生”，根本不曾以真面目示人。所以作为一个折中的办法：创造一个虚拟人物，或者让秦假仙这种在一段剧中（当然，老秦是始终活跃在剧中，为大家带来欢乐）活跃的人物作为主人公，在游戏中历险是比较合适的一个选择。然而，这个方案的缺点同样明显，即这个虚拟角色或者活跃人物的定位十分不好把握，我们不知道将其定位一个观察者还是一个参与者合适。如果定位为观察者，那么剧情的展开就方便了许多，但是主人公就成了个每次都恰巧“躬逢盛会”的“酱油党”，存在感显得太弱；如果定位为参与者，那么主人公的存在感无疑大大加强了，但是又容易有张冠李戴之嫌，对于原剧的精彩情节有可能造成大的改动，这样恐怕会招致大量戏迷的诟病。所以如何在这二者之间取得平衡，是个难题。

在众多游戏当中，《创世霹雳》的创意倒是不错，因为网络游戏有足够的空间来容纳复杂的设定。不巧的是，在时间上，它出得太早了，技术的限制使得它没能向玩家完美的呈现那个光怪陆离的“霹雳”世界，而颇具创意的养成式升级路线也略显粗糙了一些，没能好好开发，否则的话，我个人觉得是一定能走出一条与现在的以职业划分为主的设定风格迥异的路来的。

说了这么多游戏的不足，在下的意思并非是想让大家对“霹雳”游戏嗤之以鼻，相反的，我想说的是，尽管由于种种原因，“霹雳”推出的各款游戏未能尽如人意，但是，不要忘记它们是由“霹雳”改编而来，“霹雳”强大的剧情就是这些游戏最坚实的后盾，前面所列举的问题在“霹雳”二字面前全都不是问题，我可以保证，只要大家愿意安静地坐下来，稍微玩上一个小时任一款“霹雳”的RPG游戏，你绝对会被剧情所吸引。也许那些游戏在今天甚至在当初看来并不出色，但剧情绝对足以弥补这一切。

讲到“霹雳”的剧情，我不得不说：虽然这篇文章重点是向大家介绍由布袋戏改编的游戏，但是以个人私心而论，在下倒是更希望诸位读者对布袋戏产生兴趣，尤其是黄氏的“金光”、“霹雳”、“天宇”三大系列。这些布袋戏视频在网上很容易找到，而我之所以向大家推荐，所为者无他，只是觉得这真是好东西。尤其是这些布袋戏虽说只是微末小技，与同为传统戏曲艺术的京剧、昆曲有着天渊之别，但要是讲到对传统文化的继承和发扬，则二者之间，难分高下。虽然在现在的电视布袋戏中，已经没有了脸谱化的人物，但惩恶扬善、邪不胜正的主题却没丢。虽然在戏中表现了更多的时髦的、现代的观念，但是深入到人物骨子里的，依然是忠孝仁义这些最基本的信念。而当我们跳出圈外，对整个黄氏布袋戏进行审视时，则会发现，无论他们怎么求新求变，拍电视也好，拍电影也好，出游戏也好，所为的都是让这门艺术能够适应时代，让这门艺术所表现的传统文化在今天能有一席之地。

言归正传，作为一次有益的尝试，我个人认为“霹雳”改编游戏之路的第一步总体上还是成功的，只是不知道为何没能继续下去。事实上，单以技术而论，今天的基础较之当年胜出太多，因此如果现在再推出新游戏，那么其表现力一定是远胜当年的，起码真实再现戏中的华丽特效应该是不成问题的。而剧情进行到今天，许多故事也已经彻底落幕，因此写出剧情相对独立、完整的剧本亦非难事，所以如今倘若“霹雳”真的下决心开拓游戏市场的话，没准能在国产游戏史上再树立一座丰碑。P



繁荣与枯萎
——守望游戏界20年（下）

■ 策划 本刊编辑部
执笔 古留 nerfwarlock 萨尔佩特利耶尔负犬

是什么决定着那些投身于游戏事业中的年轻人的命运？这不是一个问题，而是一句以问号结尾的抱怨——因为我们都知道这个问题的答案，不是吗？这些年来，一直观望着业界中众多企业、工作室、杰出人才的起落沉浮的我们应当能够接受这样的现实：胡萝卜和大棒通常是握在那些沉迷于社交活动或风险投资的老板手中，而且他们中有相当一部分无法在董事会之外的场合脱稿说出一款游戏和一块地皮的区别；而将热情与爱寄托于游戏之上玩家所能改变的通常不过是游戏销量上的个位数字罢了。

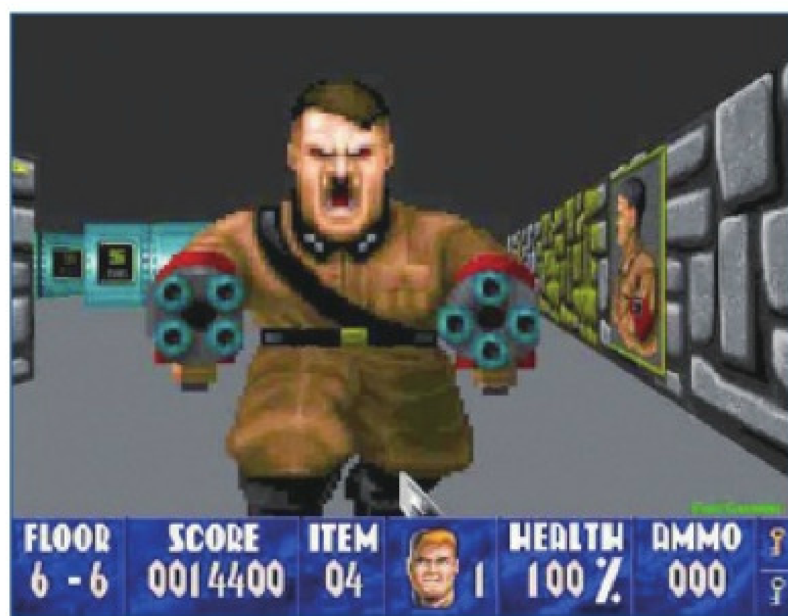
但游戏产业是健康的——像其他产业一样健康，尽管这意味着制作一款游戏和开发一块地皮的界限可能不是那么泾渭分明，但正是由于这个行业的所有参与者——包括那些除了资金外一无所有、除了分红外一无所知的股东们，电子游戏才变得像超市中的商品一样触手可及。为所有人干杯吧，朋友，无论他们繁荣还是枯萎。

id：恣意的本我

1989年，约翰·罗梅洛加入了软碟公司，他在那里遇见这样三个人：约翰·卡马克，保罗·斯蒂德，还有艾德里安·卡马克。于是，一年后他们辞了职，id公司就这么被建成了。

事情当然没有那么简单，然而这就是id给人留下的直观印象，好象它就该是无中生有般凭空出现的一样。因为，没有哪家游戏开发公司，能够象id这样富有非凡的个性魅力，简直有如传奇史诗那样跌宕起伏。为了在软碟找到一份差

事，约翰·卡马克在茫茫大雪中步行了三英里来到位于路易斯安那州西北部的什里夫波特，不久之后就卖出了他的第一个3D引擎。自那以后，确切地说是1990年2月1日起，这个特立独行的人就一直致力于三维游戏的开发。他们那款游戏《德军总部3D》的意义是如此重大，以至于很多人以为这就是id的第一部作品。那是在1992年，一个听起来和三维技术不怎么挨边的年头。



《德军总部3D》用模糊的像素堆积出了一个完整的“德军总部”——还有他们的头目。这粗糙的画面是建立在一个了不起的构思之上的，就如同一个正在学步的孩子——尽管步履蹒跚，但这毕竟是直立行走的开始

以今天的眼光来看，《德军总部3D》实在称不上3D——它没有任何传统意义上的建模和贴图，其画面也同一般由模糊的像素搭建而成的游戏没有什么两样。但是“B·J”廉姆·布拉克威茨的出现一下子就改变了日后射击游戏在开发上的取向，整个行业就象被那团惨不忍睹的像素牵住了鼻子，纷纷朝能够表现方位的旋转而不仅仅只是平面坐标的图形引擎靠拢。

这得多亏两个约翰。在id公司中，约翰·卡马克负责游戏的技术设计和引擎开发，约翰·罗梅洛则操心情节编撰和关卡上的设计。而光就业务上来说，这两个人的确是难得的好搭档。卡马克算得上是一个不折不扣的程序员，他常常每周花上80个小时来编写源代码，仿佛能够从那些逻辑语言中得到成就感和满足。而罗梅洛则喜欢探讨各种视觉效果在技术上的可行性：《毁灭战士》的打打杀杀之所以能够吸引大部分玩家而不至于让他们觉得过于幼稚，多半是因为罗梅洛在技术允许的条件下替场景蒙上了一层图腾式的迷幻色彩。在很多细节方面，他所做出的突出贡献并不亚于使游戏能够以简洁以懂的姿态出现在同行面前的卡马克。非直角墙体就是其中一例：卡马克的程序允许在当时的最大限度范围内扩充多边形数量，罗梅洛则不失时机地把握住这一点，让场景看上去更加圆滑，而不是象大部分赶潮流的三维作品那样充斥着粗制滥造的马赛克。







在《雷神之锤Ⅱ》中，id的这些个性张扬的年轻人决定以战胜最终Boss后出现的隐藏彩蛋这一方式向玩家展示制作团队成员名单——而且还把剧情的伏笔埋在这个彩蛋房间之后，那时的卡马克可真年轻

也许正是因为约翰们的成就过于卓著，id变得像是某个人的id，而不再是一个团队了。人们总是带着景仰之情说约翰·卡马克，id公司首席程序员这样；约翰·罗梅洛，id公司设计师那样的。老实说他们的确拥有那样的本钱。卡马克是个少言寡语的人，仿佛他的存在就是为了撰写长串的语句一样。公司的同事总觉得他带着出世的脱俗，或者不如说是愤世嫉俗的隐居者。即便是亚美利坚·麦克基那样人生黑暗的老成少年，也认为约翰和他们“格格不入”。你几乎很难想象他是如何说服凯瑟琳·安娜·王嫁给他的。他和比尔·盖茨顶牛，拒绝使用垄断巨头和大多数商业人士所推崇的技术，在功成名就之后拿为Unix编写图形引擎作为工作目标。当然，正如所有人羡慕不已的那样，他开法拉利跑车，并将其中一辆送给了在《雷神之锤Ⅲ——竞技场》的锦标赛中夺冠的丹尼斯·冯。人们滔滔不绝地谈论他，但他或许更满意这样的出场介绍：约翰·卡马克，id公司的首席程序员，创始人之一，拥有不止一辆法拉利。罗梅洛则完全相反，他充满自信，常常说大话，用自我嘲弄式的幽默伪装自己，也因此总是惹上麻烦。此外，他的头发很长。

然而个性并不能解决一切矛盾。id在《雷神之锤Ⅱ》开发完成后就显现出一股散漫的气息。没有人知道下一步他们该干些什么，一日一次的连线对战照常进行，办公室几乎成了局域网派对的同义词。在本质上，《毁灭战士》、《异教徒》和《雷神之锤》有多大的区别？它们之间仅仅是画面精细度的不同而已吗？故事情节真的这么重要吗？或许这段空隙给了卡马克以思考的时间，他第一次决定在构思上而不是技术上主导这个小团体。1998年3月13日，卡马克在.plan文件中写道：“我们要做个试验。”

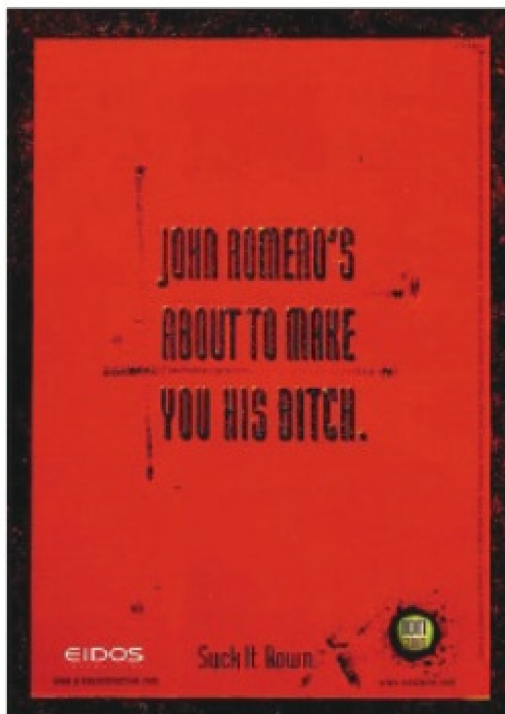
试验很成功，《雷神之锤Ⅲ——竞技场》完全摈弃了单纯的剧情局限，玩家的精力完全放在了体味游戏的每一细节上，而不是没完没了地为弹药和生命值操心。这款号称历史上最为成功的第一人称射击游戏，也是目前为止最受欢迎的网络对战游戏之一，其眩目光芒的背后同时暗藏着公司内部不和的前兆。卡马克对他的机器人很自信，不止一次冷冷地对人们解释，不，机器人没有特殊能力，它们和以往的多人对战没有任何区别。但是美工保罗·斯蒂德就很不能理解，一款没有剧情的游戏如何还称得上游戏。给各种各样的怪物赋予直观上的生命，这就是他一直以来的工作，然而现在，他弄不明白为那些毫无个体特色可言的机器人描绘皮肤，到底有什么必要。



在《雷神之锤Ⅲ》之后，id似乎对这个系列失去了兴趣，《雷神之锤Ⅳ》的开发工作被草率地交给了Reven，并最终被打造为一款对《光晕》模仿痕迹很重、缺乏独特亮点的二线作品

这样的问题并非只是斯蒂德一个人提出来，还有许许多多的拥趸表示不理解。然而《雷神之锤Ⅲ——竞技场》最终还是成功了，id的员工开始赶上那些所谓一年可以挣到45到50万美元的好年头，尽管公司的停车位上并不全都安静地停放着红色的法拉利跑车，内部纠纷依然出现在了.plan文件上。美工凯文·克劳德也很清楚地看到，雇佣更多的人手对卡马克和他的队伍来说将意味着约束和掣肘。然而现实告诉他，他不得不同艾德里安·卡马克一起对抗约翰·卡马克和保罗·斯蒂德，阻止他们开发《毁灭战士Ⅲ》，而把精力和资金投入到他们认为更值得的地方去。这次不和不但从.plan文件中的口角升级，而且演变成了人事上的屠杀。不幸的保罗·斯蒂德成了办公室政治的牺牲品，不少名字同《最终幻想》系列主人公暗合的员工也被孩子气地炒了鱿鱼。除了让遥远地眺望着id并羡慕不已的人看清楚，这里并非他们理想中美丽的童话世界外，id依然还是id。约翰·卡马克照旧冷冷地写着他的程序；约翰·罗梅洛还是

不得不自创离子风暴工作室，并咽下《大刀》这颗缺乏经验的苦果。改变了第一人称射击游戏的制作公司并不因为其血液的流动而改变其本我，《毁灭战士Ⅲ》再一次成为了主视角射击游戏的新里程碑，id在保留着标识的同时用其难以撼动的公司风格影响着大部分人：这包括卡马克所编写的那些开放式源代码，为其他制作小组提供了大量就业机会的图形引擎，还有不知不觉中开拓出来的芯片市场。仿佛无论那些惊涛骇浪是由谁掀起的，它总能冷静地安坐一隅，恪守本我的唯乐原则，不管你是不是在考证它的名称是否出自佛洛伊德——就算是在与Bethesda联姻之后，这一切也没发生任何变化，被重力束缚着的法拉利跑车早已无法满足约翰·卡马克，他组建了私人研发团队，试图通过火箭发射器实现摆脱代码世界进入宇宙的梦想，而id团队则享受着漫无边际的开发期，在整个业界都翘首期待“RAGE”为主视角射击游戏做出全新定义的时候，他们像所有有恃无恐的跳票者一样，一边放出吊人胃口的视频和截图，一边不紧不慢、轻描淡写地说着“耐心即是美德”。



《大刀》除了在该广告上通过粗口吸引玩家注意力上获得了成功之外，在其他方面一败涂地。在id之后，罗梅洛的事业再未重现过辉煌

Relic：异端之力

1998年是即时战略游戏的分水岭，这年的三月二十一日，一款叫作《星际争霸》的游戏面世，这座高峰的记录时值十二年之后的今日仍然要由大魔头暴雪用自己的《星际争霸II》来打破。在《星际争霸》之后，即时战略游戏的黄金时代嘎然而止，这款定义性、标杆性的“传统即时战略游戏”击败了其他的竞争对手，也顺带着谋杀了即时战略游戏。Cavedog和《横扫千军》，Westwood和《命令与征服》系列，Ensemble和《帝国时代》系列，以及《绝地风暴》、《黑暗王朝》、《暗黑殖民地》这种只能查维基百科才能回忆起开发商的，这些或伟大或知名抑或不那么知名的即时战略游戏都在漫长的时间中失去锋芒，归于沉寂。

然而却有那么一群不信邪的加拿大人，在这个游戏类型的黄金时代行将结束，凋零衰败已经开始显现的1999年弄出了一款太空歌剧背景（BGM里真有人唱歌剧），所有战斗场景都十分节约的发生在黑咕隆咚的宇宙星空中，游戏主题是很中古的巨舰大炮扫射和舰载战机搏斗，再加上横样土里土气的采矿船和只能龟速航行或者超光速折跃的娘船，这一切就已经足够诡异了。就是这么一款冠着《家园》这种温馨雅致的名字的作品，在标题不无充斥着黑暗杀戮帝国争霸的血腥味儿的即时战略游戏中扮演了异数的角色，仿佛史泰龙的铁血世界里凭空出现了一位儒雅的书生。《家园》和游戏包装盒上印刷的Relic徽标于是进入了玩家和业界评论家们的视野里，Relic这单词原本的意思是古物圣器，听起来大气蓬勃略带沧桑，很适合一个立志开发即时战略游戏来诠释战争史诗的新生工作室。但那个恶趣味的水雷徽标却比名字本身的涵义更响亮，水雷厂的诨名就这么定格了。

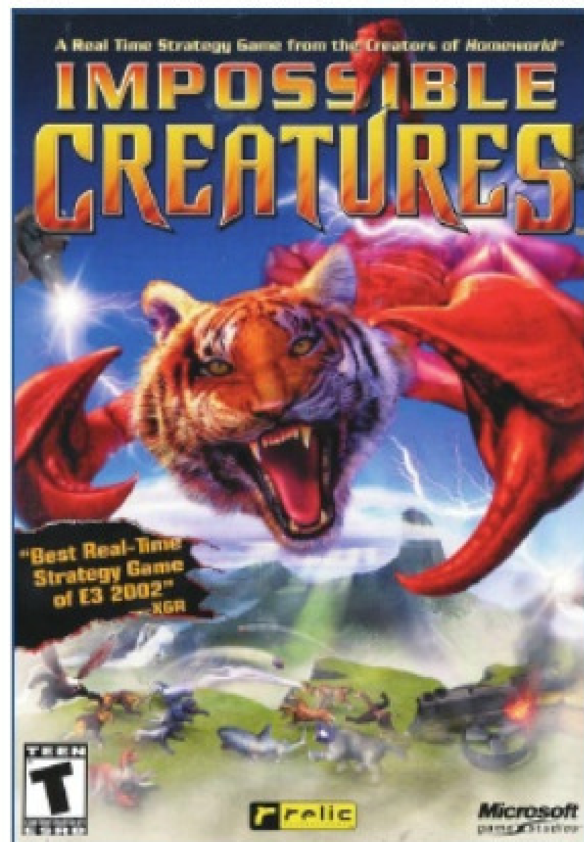

当星际争霸的爱好者和命令与征服的爱好者正在为到底该用鼠标左键还是右键对单位下达攻击/移动命令而争论不休的时候，一群加拿大人笑而不语地在即时战略游戏中引入了“Z轴”这个革命性的概念



“水雷”的别名就源于此——在很多游戏中，Relic选择用一颗悬浮着的水雷代表自身形象

《家园》的确是即时战略游戏中的一股异端力量，在韩国人们已经开始掐着秒表开着帧数显示软件猛砸鼠标操控着枪兵对打潜伏者的时候，《家园》里那种一队战机飞到对手母舰边上需要5分钟的慢吞吞节奏根本就是非主流——但这完全不妨碍玩家们玩得很爽很过瘾。用鼠标键盘蹂躏对手获得胜利的心理满足感 VS 实现大脑皮层里对宇宙空间大战的妄想。如同戒得了谈理想却戒不了非理性的痴心妄想，《家园》赢得了它的一席之地，必然的成功。只要能做到足够优秀，你便不需要迎合盲目的主流和可笑的标准。

在《家园》的一炮而红之后过了足足三年，翘首以盼的玩家才在2002年年底等来了Relic真正意义上的第二款作品《不可思议的生物》。这是一款比《家园》怪诞得更加彻底的异端游戏，它甚至将兵种设计和平衡的皮球都踢给了玩家，全靠几十种不同的生物部件捏吧捏吧组成一堆异形对掐——开玩笑吧，这能有啥好玩的？发出这种声音的主流业界评论家们却忘掉了那些整天杀来杀去都快杀成木瓜的指挥官玩家们偶尔也需要扮演一下上帝。《不可思议的生物》并不是一款十足优秀的游戏，但它恰如其分的在一个合适的时机出现在了市场上，这足以让它留下自己的印记。考虑到Relic在这几年中将主要的精力都放到了《家园2》上，《不可思议的生物》事实上完成了一个不可思议的成功。



《不可思议的生物》是一款不可思议的作品——它把设计兵种的工作全部交给了玩家，代价则是彻底失去了平衡性，但不可否认：就算失去平衡性，即时战略游戏也可以很有趣

《家园2》和那片星辰大海的征途在2003年摆上了货架，然而这款游戏并没有能复制当年的感动。玩家的挑剔是可怕的，一款“神作”的续作仅仅达到优秀的水平是远远不够的。在过高的期待面前，任何诸如关卡设计重复，兵种设计无新意之类细微的瑕疵都可能是致命的。令人意想不到的是，《家园2》的开放性拯救了这款也许会成为Relic的滑铁卢的作品。丰富的民间MOD延长了《家园2》的寿命，库申拦截机披着RX78高达，VF-1和斯巴达尼恩的外衣继续撕裂着联邦战舰和天顶星人飞船的装甲——谁叫市面上真正优秀并且易于导入模型的空间战斗游戏就只有这么一款呢。

接下来的一年里，先是THQ斥资千万美金收购了Relic，而Relic随后的发展也证明了THQ的眼光。04年的《战锤40K——战争黎明》让很多人的下颌关节脱了臼，业界已经有多少年没有见过这么一款野心勃勃的即时战略游戏了？隐藏在看似量化的经济系统和标准



你不能指望水雷能够成为另一个暴雪——在暴雪之外，还有人在坚持做着与暴雪不同，甚至是格格不入的即时战略游戏，这本身就是最值得庆幸的事了

探索生产战斗三要素模式的“正统”即时战略游戏外衣下的却是剧烈搏动热血澎湃的异端心脏。幽魂领主一记上钩拳将混沌领主打飞50米或者无畏机甲像捏面团烤腊肠一样虐待兽人小子的场景怎么可能出现在一款即时战略游戏中，一团一团的小队单位让人怎么微操作？九个截然不同的种族怎么可能做得平衡？以帝皇之名烧掉这些异端！这款得到Gamesworkshop官方授权的战锤世界衍生游戏很快就成了一个现象，在正统即时战略领域杀入WCG成为比赛项目，在文化领域培养了海量的战锤40K爱好者，虽然那些成天嚷嚷着Waaagghhh和鲜血献给血神的纯爷们儿或许压根不玩真正的《战锤40K》战棋也不知道规则书为何物，但这不影响《战争黎明》在暴雪统治的密不透风的即时战略游戏暴政中扮演一个革命领军者。

Relic接下来的蜕变则更为精彩，Essence引擎和《英雄连》又将Relic推上了RTS游戏图形技术革新者的位置，人们惊异于Relic如此顺利的完成了从宇宙奇幻到二战题材的无缝转接，却忘记了早在《家园》时代，水雷厂便以领先于主流的图形技术为傲。引领潮流和多才多艺，Relic已经具备了成为业界领军者一切条件，他们只需要保证不犯错误并且等待机遇的到来。然而游戏界的风向却在此时悄然转轨，单机到网游，重度游戏到社交休闲的革命让Relic有些措不及防。匆忙上市的《战锤40K——战争黎明2》搭上了微软的Windows Live对战平台的便车，简陋的界面和仓促推出导致的内容缺失并没有遮蔽这款作品的光辉，当然，这款本应见证Relic走向巅峰的作品却也留下了不少令人扼腕的遗憾。

《战争黎明2》放弃了前作打下的牢固基础，舍掉了已经成熟的标准即时战略游戏模式，转而钻研小队冲突战术游戏，其任性妄为令人乍舌。随性而固执的Relic也许算不得当今业界里最伟大的那么一些游戏厂商名单里的一员，但它却总是能够唤起我们对电脑游戏的黄金时代之后便被遗失掉的匠气的回忆，念旧的玩家总是能在Relic的身上发现最珍贵的记忆中隐藏着的一些印象和影子。Relic的异端传奇之下诠释的其实只是一些很朴素的理念：做自己想做的游戏，并且把它们做好。

FIRAXIS：游戏性代表一切

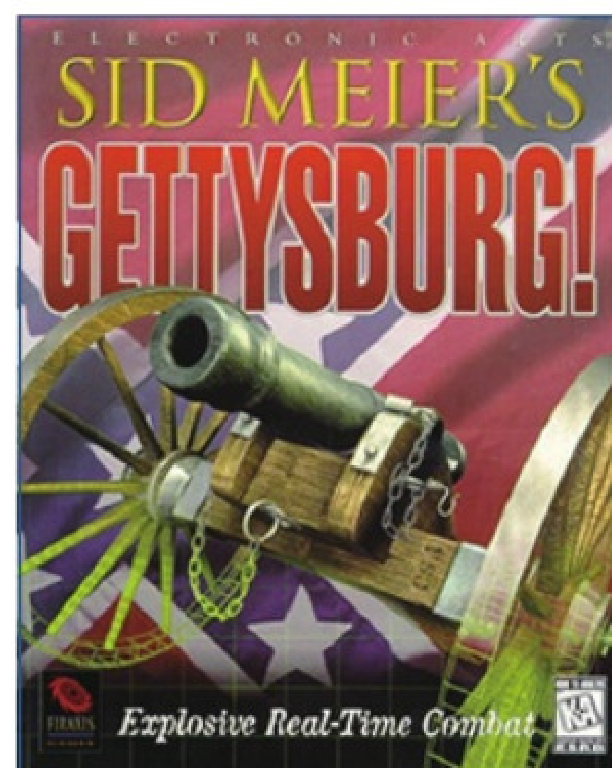
在1996年创建公司之前，席德·梅尔在同样是他创建的MicroProse软件公司干得也挺好。那段逸事大家都知道：席德同前飞行员比尔·斯特利一起玩飞行战斗游戏，而显然一度是美国空军一分子、对自己的技术引以为傲的比利占不到席德一点便宜。当比利问席德究竟是什么原因，总能在每次比赛中赢得那么多的分值的时候，这个软件工程上的爱好者就象给自己倒了一碗麦片粥那样不经意地回答道：我能料到AI程序的下一着。

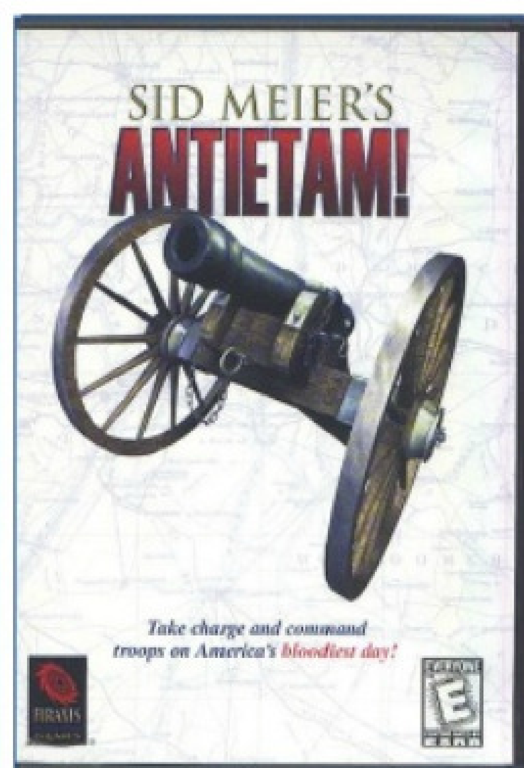
很显然，飞行员看到了这碗麦片粥里的可图之利。他借席德“两星期就能做出类似的东西”这样一句半赌气的话，怂恿他开始了自己的程序开发。当然，公司并不是就这样一下组建起来的，然而那个个人奋斗依然有所作为，车库起家还是产业公司普遍兴起的标准模式的时代，多少给他们提供了这样一个可能的环境。没有多久，资深游戏总监杰夫·布里吉斯便帮助梅尔推出了一系列足以让这家生于1982年的游戏公司睥睨整个市场的作品：《文明》、《文明Ⅱ》、《铁路大亨》、《殖民星球》和《海盗》。

就如同一个热情的音乐家一样，身为总裁和CEO的杰夫·布里吉斯将公司命名为FIRAXIS，这个字从“炽热的”（fiery）和“枢纽”（axis）而来，代表着公司如火一般激烈的创造力和灵感。公司第一个游戏就是1997年的《盖茨堡》，那是席德第一次使用C++编写的游戏。在经历了一系列的成功后，他决定超越一下自我，就象所有那些不用考虑是不是会被利润和销量拘束住的艺术家一样。对他来说，有关南北战争的游戏数不胜数，这段美国最为辉煌的历史也自有其可歌可泣的一面。然而问题在于，不少这一题材的游戏死气沉沉，不是由于急于想体现小麦田战役的惨烈落入了煽情的俗套，就是过分地追求战争场面而忽略了人性的因素。席德不愿意看到那么多和自己心目中不一样的南北战争出现，于是，他打算制作自己的南北战争。

《盖茨堡》算得上他的第一个即时战略游戏，这让人们心目中只制作回合制策略的梅尔形象丰满了许多。和之后的《安提塔姆》一样，这两款反映南北战争的即时战略游戏尽管在整个游戏圈内并没有受到最为普遍的好评，然而却征服了同类型游戏玩家的心。游戏并没有林林总总的繁多兵种，其目的也不在于完全消灭敌人的部队。相反，它的游戏性更为简单，或者说是注重趣味。你无法想象一个只有三种单位的游戏是如何赢得人们的关注的：步兵1分，骑兵2分，炮兵3分。这就是全部的规则。假如换做另外一个人进行这样的开发，他很有可能把《盖茨堡》弄成一个复杂的“石头剪子布”程序。但席德·梅尔从来的都不是那种狂热于游戏噱头和小花招的人，他把精华部分赋予在了游戏的战略性和战术性上。如何调动部队，如何进行部署，如何利用部队的阵形和战斗方式，如何进行行军……那时几乎还没有什么拟真度的概念，但他却把各种复杂的状态掺到了简单的游戏表象中去，这比任何复杂规则都要有用。

没错，对他来说，规则比什么都重要，然而他却从来不被规则局限住。1999年的《半人马阿尔法座》就是非常好的一个例子。低耗能生存、适应性变异、铲除海洋菌带、工业经济学、批量物质传输，这些似乎只有在发现频道里才会出现的字眼组成了这款奇妙的游戏。它看起来晦涩不堪、艰深难懂，但却叫许多人





席德·梅尔的早期作品《盖茨堡》和《安提塔姆》……嗯，看得出，他年轻时肯定很喜欢这款大炮



《文明》系列就如同在战略游戏中引爆的一颗核弹——席德·梅尔站在讲台上，有板有眼地教导着所有游戏设计师和玩家：没错，战略游戏还可以这么玩！

痴迷在它那丰富的策略应用中，使一个个需要你皱上眉头想半天的单词再也不仅仅是对离我们最近的星座的单纯描述。游戏很快被誉为“有史以来设计得最棒的策略游戏”，并成为日后同类作品的典范和模型。但对席德来说，他只不过把各种各样的辞藻赋予不同的属性，来约制整个参与游戏的个体，使他们不得不善加利用所有的手段，否则既赢不了别人也输不掉自己而已。

对FIRAXIS来说，他们相信乐趣产生于玩家的意识中，而不是在电脑里。因此，技术不过是释放玩家想象力的一种手段而已。FIRAXIS，或者说席德·梅尔创造的游戏会在几代人的想象力中驰骋，当游戏成为一种全球性的文化时，它将不会变老、不会逝去，而是被世界的游戏者不断地玩着，感受着。就好象《席德·梅尔的文明》对《席德·梅尔的文明Ⅲ》的影响。尽管那只是他于1991年还在MicroProse软件公司时的作品。当时，席德·梅尔一度想把它作成即时战略游戏，就象日后他的《盖茨堡》那样。但最终《文明》还是变成了这样一个东西，具备经济、政治、外交、军事、谋略等管理一个国家所必须的一切的模拟游戏。它被称为玩家的噩梦，因为它让人无所适从，不知如何是好；它被叫做设计师膜拜的明珠，因为它将复杂的规则和整个人类文化折射出来，天衣无缝地糅合到一个小小的，“严肃的”游戏，而并没有任何突兀的地方。《文明》给席德·梅尔带来了无上的荣誉、难以飞跃的高度，以及他作为一个分类学者为人们所艳羡的地方。

然而，人们对他还能够设计出什么样的游戏，以超越以前的自己，给人们带来惊喜的猜测，使得席德和FIRAXIS不得不求助于以往所不屑的技术力量。在开发《文明Ⅱ》的时候他们就作出了这样的让步，《文明Ⅲ》也是。从一到二的过程中，席德继承了大部分游戏的系统，更多的改动都集中在外观的美化上：画面进行了改良，过场加入了动画，游戏的细节内容再也不是粗糙的象素……所幸，作品并没有因此丧失其完善的游戏性。席德·梅尔的前缀依然保证了产品的质量。

按照FIRAXIS一贯贯彻的理论，高品质的娱乐软件来自于技术和创意的结合，从而使得趣味能够轻易地从中体现出来。为了实现这一点，它的创建者们建立了这样一个非传统的工作思想，将创造力尽可能地在一个领域内发挥到极致。构思的自由交换，让经验丰富的艺术家和年轻的天才头脑之间形成了一种融洽的气氛。这个队伍要做最棒的游戏，他们的终极目标是有趣，仅仅是有趣。

所以，你看到了一个充满活力的《文明》系列，带着席德·梅尔大名鼎鼎的头衔，一如既往地复杂，只对那些向来忠于它的玩家表示亲切的欢迎。对于他来说，继续制作《文明》系列只不过为了延续自己和自己所创建的FIRAXIS的信条，让游戏的可玩性来说话。FIRAXIS总是能在技术的喧嚣中找到属于自己的一片宁静天地，保持着交互性和趣味性这些游戏存在的本原。

Origin：我们创造世界

在理查德·加利奥特十几岁的时候，他就象所有的男孩子那样尝试自己制作游戏。那时《龙与地下城》规则手册还没有发行第二版，最初的奇幻冒险也只是限于地牢探险之类的单薄故事，理查德所做的就是把那些自己喜欢的东西输入到计算机里去。1979年的时候，他制作出了自己的第一个图形角色扮演游戏，《阿卡拉贝斯》（Akalabeth），也就是最早的《创世纪》。

在1983年之前，理查德·加利奥特的游戏受到了人们出奇的欢迎。它制作角色扮演游戏的理念，在早期就得到了玩家的引证和认可。1983年，他决定成立自己的产业，同哥哥罗伯特·加利奥特一起成立了Origin Systems公司，开始出售《创世纪》以及其他的后续作品。在当时看来，游戏产业还处于蛮荒的时段，无论图形、声效还是实现技术，人们都没有什么谱。唯一可以用来吸引别人的，只有游戏性和设计上的创意构思。理查德·加利奥特为《创世纪》系列，或者说《创世纪》系列为欧美角色扮演游戏带来两个十分重要的概念：道德对于角色个性发展的影响，以及游戏高度的自由和互动。相对于从前那些将物品和场景作为工具的角色扮演游戏来说，《创世纪》更倾向于玩家能在游戏中干些什么，这使他们的想象力得到了最大的发挥。在《创世纪Ⅷ》之前，游戏的画面几乎都可以称为粗糙。视角始终以俯瞰的方式笼罩在人物头上，场景和怪物就如同抽象画一般写意。然而对人们来说，游戏的乐趣在于他们能够和其中的大多数物品作出互动：这不仅包括人。你可以捡起绳子、啤酒、水杯、棍子……就好象一个真正的冒险者一样，身上装满不会立刻就使用，也看不出有什么太大作用的普通物品。而有的时候，这些的东西却能够在紧要关头派上大用场。

理查德·加利奥特真正被人们尊称为“不列颠之王”是在创作了《网络创世纪》之后。而在此之前的1992年，Origin Systems由一个独立的公司被电子艺界收购而成为Origin工作室。这一变化使得公司有更多的资金和精力投入在完美的游戏制作上。《银河飞将》系列就是在这个时候被创作出来的。它那拟真的射击感觉，浓郁的科幻风格，还有耗资不菲的真人演出过场，使游戏往往被人媲美为产业中的《星球大战》——事实上它们两者之间也的确有很多相似之处，也许这就是为什么《银河飞将》在《创世纪》之外，同样也是Origin最受人欢迎的产品之一。毕竟，其首席设计师理查德·加利奥特的心思，一直都放在图形角色扮演游戏上。

正是靠着电子艺界雄厚的财力，Origin能够开始策划用网络的方式把人们联系在一起，扔进无尽的不列颠尼亚大陆。《网络创世纪》多少借鉴了MUD的许多特性，并将其中得以能够推广的部分发扬光大。和从前的单机游戏相比，在游戏中加入大量与主题情节无关的内容，更是名正言顺了许多。事实上，这样并不会削减游戏的可玩性，相反，在这种环境下，玩家将摆脱从前总被控制在设计师思想下的那种桎梏局面，尽情地享受游戏本身的乐趣。《网络创世纪》



《网络创世纪》的世界中可能发生任何事——无论你是否能想到，包括击杀游戏中理查德·加利奥特的化身（嗯，利用Bug也是玩家想象力的一部分嘛）。玩家“意外”击杀不列颠王这一幕可以算是游戏史上的最值得纪念的场面之一了

之所以变得那样成功，并不完全因为它是第一次款将游戏搭建在网络平台上的尝试。除了传统的作战以外，你还可以成为一些主流故事中只出现两三次的龙套角色，而不是一味地担负主角的重任。假如你致力于铸造和冶炼，那么就可以成为一个出色的铁匠；假如你善于垂钓，当个渔夫也未尝不可；假如你喜欢打猎，完全能够变成一个猎人或者是裁缝。十分重要的一点就是，即便你不是一个英雄救美式的人物，也完全可以在游戏世界里生存下去，甚至生存得很好——这完全取决于你自己的想象力。《网络创世纪》的关键在于建立出了日后网络角色扮演游戏的模型：所有的东西都不仅仅是作为点缀场景的摆设而存在的。你可以和所有的物品、场景进行互动，这个字眼的意思不仅仅是说你能够用鼠标把它们挪来挪去。水里有鱼、树上有木材。依靠小刀，你可以削出箭杆；依靠锯子，你可以打出家具……《网络创世纪》所提供的是一个各取所需的世界，任何一样东西在这里都是有用的，无论它是不是能够对怪物造成伤害，或对人物进行体力上的补充。除此之外，一切和真实的世界毫无二致，而另一方面，很少有游戏能够做得如同真实得世界一样。

人与人的交往是《网络创世纪》在贯彻自由度和道德观两个主要元素上的另一个关键。复杂的经济和政治结构在毫无预示的情况下自行建立了起来，没有人发号施令，也没有人呼喊口号。对盔甲的需要造成了铁匠的垄断，对衣料的喜爱使得裁缝除了手艺之外还不得不寻求染料的帮助才能拓宽市场。整个大陆开始在玩家之间悄悄地建立起某种看不见的联系。某个自发形成的社会群落影响着参与其中的每一分子，也许并不是所有人都对经济政治研究感兴趣，但不管怎么说，这种人类社会行为的影响是存在的，它使玩家异常感兴趣于所有参与其中但无法全面观察到的问题和现象：渔业市场的底靡对两个敌对组织战争的影响、马匹需要导致训兽人员的流动紊乱，你很少能够找到这样一个就游戏写出专业论文的游戏来。

对产业来说，《网络创世纪》也不仅仅只是开辟出了一块肥沃的市场。不成熟的游戏提出了许多日后人们需要注意的问题：联网速度、游戏上难以兼顾到的BUG和漏洞、管理上的失调、玩家PK等问题、客户服务的重要性。自行组织的社区模型也许能够成为自我平衡的绝妙例子，但更多时候，为了不至于把游戏变成混乱的地狱，严谨的管理是必不可缺的。在这一点上，人们更加怀疑《创世纪》系列另一主题的重要性：道德、秩序和纪律。作为每一个玩家，你所扮演的人物都被成为道德的楷模——圣者。问题在于在扮演的过程中，并不是每个人都日行一善。西方社会的骑士精神：公正、慈悲、奉献、崇高、名誉、勇敢、正直、谦让，在游戏里不仅仅是城市、颜色、祈祷文以及相互对立观念的象征，它潜在影响着网络玩家交互和沟通，在暴露出许多问题的同时也逐渐形成了网络游戏的特定模式。这种模式一直被沿用到今天，许多无法超越的元素依然为新的游戏所使用着。

对加利奥特来说，他不只是创造了世界，他存在于这个世界；作为不列颠王，《创世纪》更象是他个人的外在表现而不是一个公司的商业产品。尽管这种局面最后难以避免地到来了。电子艺界的收购使公司在制作思想上一次又一次地受到了经济利益的局限。《创世纪Ⅸ》以半成品的姿态出现在市场上，激怒了几乎所有的玩家。2000年，理查德·加利奥特被无聊的办公室政治逼出了自己一手创建的公司，处境每况愈下的Origin再也不是以前的Origin。很多年以后，当加利奥特厌倦了与NCsoft的伙伴关系并重新拾起儿时对于宇航的兴趣、支付数千万美金参与俄罗斯宇航局的太空冒险服务时，在俄罗斯的“联盟FG”运载火箭升空带他前往国际太空站的途中，他一定会回忆起2001年4月的一个夜晚，那时他正与当初一起创建Origin的人们一起为逝去的Origin守夜，共同缅怀逝去的美好时光。那时他们的T恤上依然写着：“ORIGIN，我们创造世界，1983-2001”。

这不是尾声

“那些值得纪念的游戏、了不起的团队、伟大的创意和充满英雄气质的年轻人……”你知道，这个主题更适合交给几千年间的几百个吟游诗人去完成，在这个以创造游戏世界为事业的产业中，值得为之编词、谱曲、在营地的篝火边或是镇子的喷水池旁伴着七弦琴的弹奏唱颂的名字和事迹实在是太多了，在有限的时间、有限的精力和有限的页码中，我们暂时只能写下这些有限的内容——如果你因这里没出现你心目中的英雄而感到遗憾的话，不妨燃烧你的热情，为其创作一篇，为这虽然无奈，却仍然美妙的游戏界唱上一曲——我们期待你的回音。



是的，春天需要你。许多星辰
指望你去探寻它们。
——里尔克《杜伊诺哀歌·第一首》 P










聚焦 欧美网游 2009～2010

■MMOGcn 神之轮回

虽然除去WoW外欧美网游在国内都是见光死，但并不是说那些作品就很下等。如果仅从“好玩”这个标准评判，起码在我看来欧美作品是要优于国产游戏的，所以不管出于何种原因，看到那些不错的作品跃跃欲试但是玩不到时，多少还是有些惆怅。既然游戏不会被引进，相关报道也就少了很多，给人感觉好像欧美网游除了WoW就没别的了一样，显然这很遗憾……虽然欧美作品不但玩不到，就算能玩到也是小众，但我还是希望能向读者多介绍一些相关内容，哪怕你看完后觉得“这游戏真傻”或者“什么破玩意，上当！”，但起码能够知道“原来这个世界上还有这样的网络游戏”，从“不知道”到“知道”，也就足够。

依然请来国内一直聚焦在欧美网游的网站MMOGcn站长撰写此文，对2009年欧美重要作品进行回顾，同时因为今年已经过半，一些年初还看不真切的作品均浮出水面，也会做出相关介绍。

2009

2009年的欧美网游市场，怎么说呢，啊对，缺少重量级作品。虽然有分量的作品还是存在，但缺少一款能把全球目光都吸引过来的大作，下面就让我们来回顾一下2009年欧美网游市场的你我他，有高兴，有伤心，有意外，也有兴奋。

与2008年的《科南时代》《战锤Online》两款重量级作品，也可以说是和第二代欧美网游（《魔兽世界》《无尽的任务2》等）玩法近似的作品相比较，2009年有三款比较有“诚意”的作品：《黑暗降临》（Darkfall）、《冠军在线》（Champions Online）和《堕落地球》（Fallen Earth），这三款作品都或多或少地跳出了第二代欧美网游的框架。其中《黑暗降临》和《堕落地球》都可以定位为Sandbox（沙盒）型作品。

对比起以《魔兽世界》为首的“Theme Park”（主题公园）型作品，《黑暗降临》和《堕落地球》都放弃了传统的等级升级系统以及职业系统，取而代之的是自由度非常高的点数系统。玩家真正可以按照自己的意念来打造独特的游戏角色。此外，这类作品还以高自由度的游戏经济体系，如工匠、采集系统和独特的战斗系统著称。比如《黑暗降临》的第一、第三人称视角即时格挡闪避和魔法战斗系统；《堕落地球》的第一人称、第三人称射击。而《冠军在线》则瞄准漫画英雄类的科幻市场，游戏最大特点是其角色创建系统，做得非常仔细，另外它的战斗系统节奏很快且强调打击感。总体来说，这三款作品各自瞄准了不同的玩家群体，《黑暗降临》是PvP狂热爱好者的天堂，你甚至可以把它看作是UO的3D版本，《堕落地球》则瞄准末世题材（类似辐射系列）爱好者，“荒凉+科幻”永远那么迷人，而《冠军在线》则明显定位在欧美漫画英雄市场（City Hero对于美国，就好像武侠或者玄幻对于中国）。

“难产”的《黑暗降临》

《黑暗降临》是由希腊开发商Aventurine SA开发的大型奇幻PvP网

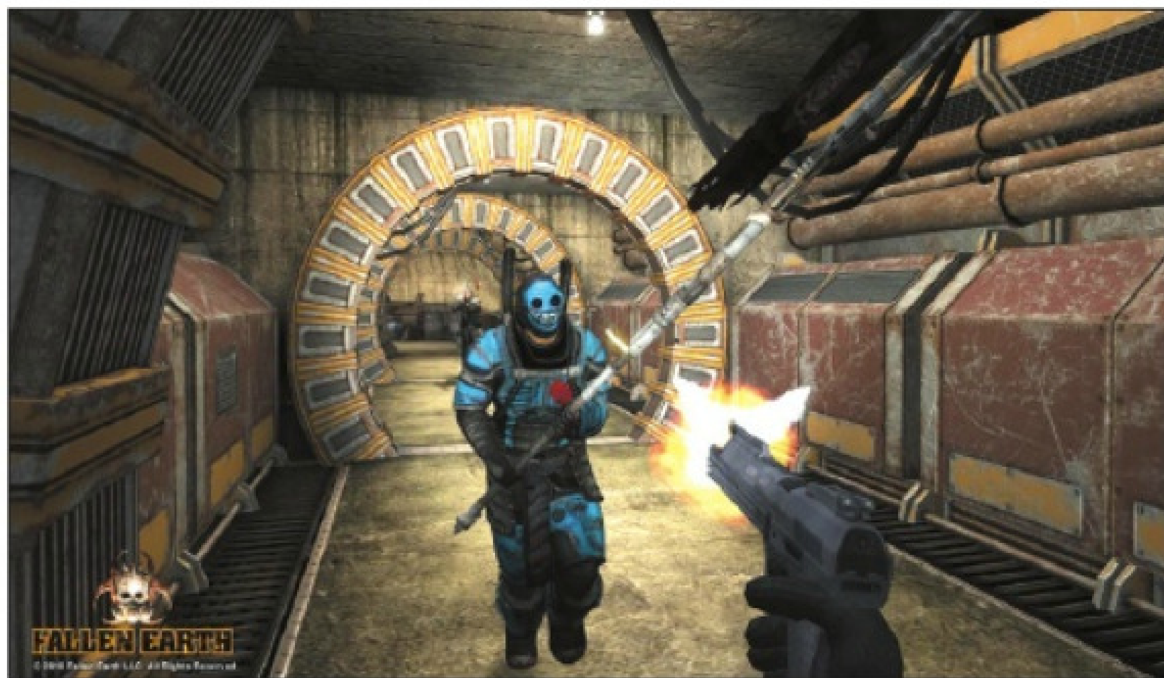
络游戏。欧服于2009年2月26日正式上线，美服则在5个月后的7月13日上线。

早在2001年8月，一家位于挪威的网游开发小组Razorwax正式宣布《黑暗降临》的开发以及发布游戏官方网站。最初的开发小组有5人，他们分别是Claus Grovdal（主设计师和总监）， Ricki Sickenger（工具和游戏程序员）， Henning Ludvigsen（美术总监），Kjetil Helland（3D总监和客户端程序员）以及 Erik Sperling Johansen（服务器程序员）。大约14个月后，也就是2002年10月，Razorwax正式与Aventurine SA合并，并将总部搬去希腊（因为希腊的生活消费和税收要比挪威低廉）。2005年9月，《黑暗降临》官网出现内测申请表格。2006年2月，一部1分半钟的游戏宣传影片首次对外公布。4个月后，游戏设计师开始对游戏进行每两个星期的FAQ解答。2007年1月17日，Aventurine声称在寻找代理商，合作伙伴的相关事宜。2008年8月29日，一部长达17分钟的游戏视频被正式公布。同时，游戏正式进入内部测试阶段。2009年2月26日，游戏正式在欧洲上市。历时7年半的开发进程，可以说是目前欧美史上之最。另外关于开发资金，有传言指出很大部分是由私人资金所维持，多达数千万美元。

关于游戏本身，《黑暗降临》最大的特点是完全侧重PvP。其细节设定包括：人物死亡全掉落；真正无缝世界；无职业无等级的技能升级系统和“超大”型游戏世界。

游戏无分职业等级，取而代之的是数百种不同技能（肉搏、魔法、工匠、采集、武器等）和属性。玩家需要提高这些技能属性的熟练度来增强角色的能力。这个设定非常类似UO、EVE、《亚瑟王的召唤》等游戏。 游戏共提供6大种族，分成3大阵营，每个种族都有自己的出生城市以及领土。全掉落系统有些残酷，玩家死亡后会掉落身上以及背包里的所有物品，以体现PvP的高度真实性。

《黑暗降临》拥有非常巨大的地图（很可能是3DMMO史上最大的），横跨主大陆大约需要4小时以上，横跨整个游戏世界需要6～8小时，而且地理构造相当独特，玩家甚至可以发现所谓的“世外桃源”。《黑暗降临》中怪物AI十分高，他们会躲避、会逃跑，会召唤伙伴对你进行攻击。此外游戏的地下城也是无缝的，也就是说没有“副本”。







从截图就可以看到那浓浓的“末世”味道，在“辐射”网络版之前，这是末世Fans的最佳选择

末世情怀《堕落地球》

由位于美国北卡罗来纳州的Icarus Studios以及Fallen Earth工作室共同开发的《堕落地球》是一款以末世为题材的科幻网络游戏。游戏以高达1000平方公里的美国大峡谷地区为背景，并将第一人称射击、第三人称视角和角色扮演等元素结合在一起。游戏于2008年8月进入Alpha测试阶段，2009年2月进入Beta测试阶段，最终于2009年9月22日正式上市。

游戏讲述在21世纪的人类由于变异病毒的入侵而触发了全球核战，几乎灭绝的人类最后剩下不到1%的人口，而他们最后的据点便位于美国的大峡谷地区。游戏共分成6大阵营，有的希望重建旧世界，有的致力建立新秩序，而有的则渴望破坏与毁灭。

《堕落地球》提供了一个高自由度的角色创建系统，玩家可以对外貌、衣着甚至是纹身作出个性化的选择。在角色培养方面，游戏没有采用传统的等级升级系统，取而代之的是点数分配系统。玩家通过将点数分配到不同的属性以及技能上来增强角色。也就是说，游戏同样没有固定的职业系统。战斗系统方面，游戏分成3种武器：肉搏、中短程和远程。多达22种装备插槽以及十多种载具（有的甚至需要通过几个月的材料收集以









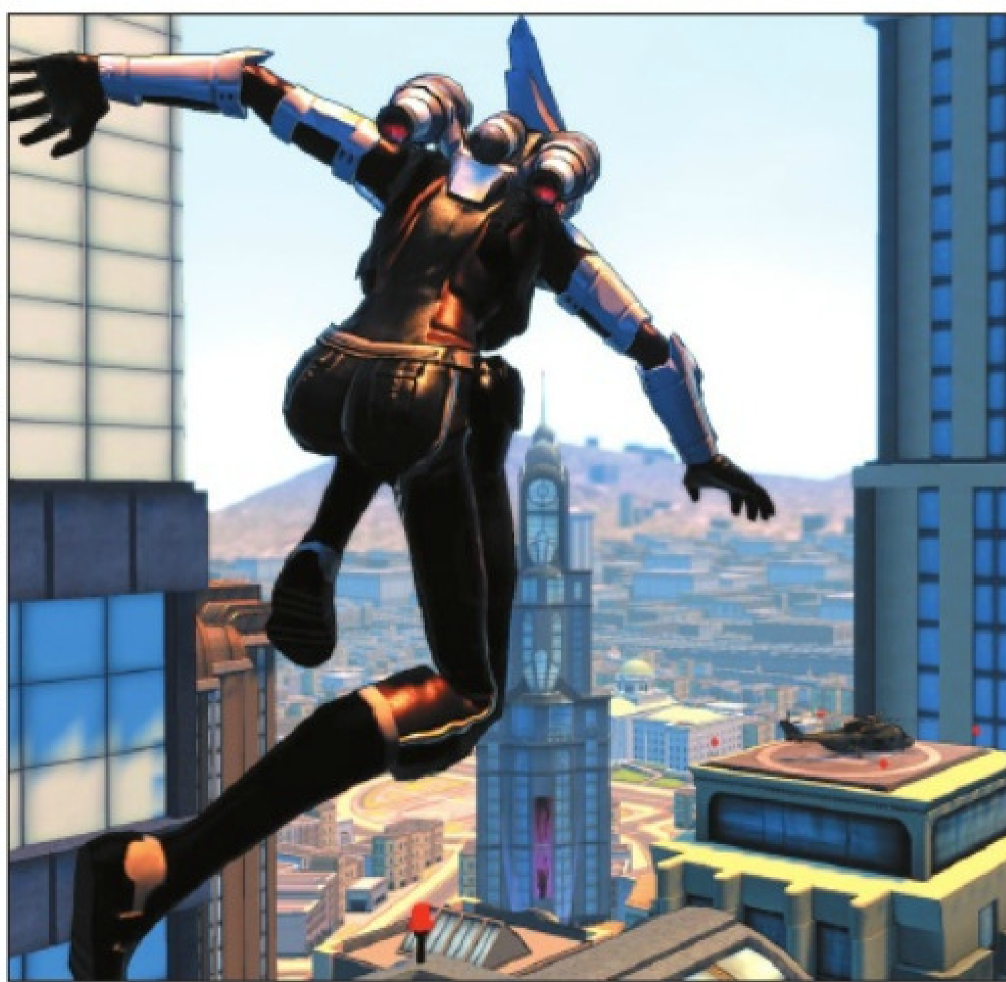
《黑暗降临》主打PvP，并且拥有非常巨大的世界地图





如果你对City Hero有爱，《冠军在线》非常值得尝试，到处都是超能力！





及工匠打造才能完成）。当然了，还包括一个很有特色的即时工匠系统。

英雄！《冠军在线》

《冠军在线》是一款以欧美漫画英雄为题材的科幻网络游戏，由前《英雄之城》开发商神秘工作室（Cryptic Studios）开发，Atari代理，于2009年9月1日正式上市。

早在2008年2月，神秘工作室边对外宣布由于此前和微软合作开发的另一款漫画英雄网游Marvel Universe Online开发的终止，他们将会以《冠军在线》的形式继续开发旗下的欧美漫画英雄网络游戏。同年10月10日，游戏宣布进入内部测试阶段。2K game于7月宣布代理该作品，但3个月后随即宣布放弃代理该作品。《冠军在线》原定于7月14日上市，但制作总监Bill（前旗舰、北暴雪CEO）宣布将上市日期推迟到9月1日。游戏除了采用月费的形式外，还允许玩家购买不影响游戏进程的游戏物品（比如说额外造型、宠物等）。

《冠军在线》融入很多动作元素，玩家可以格挡攻击，闪避等，此外还提供工匠系统（研究科技、魔法等）。《冠军在线》最大特色是其角色创建系统，玩家拥有非常高的创建自由度，大量的细节调控选择，足够让玩家打造一个心目中的“超级英雄”。

除了这三款较有“诚意”的作品外，还有部分水平很一般的网游以及来自亚洲的作品，对此我们不多作介绍。如果你将欧美网游市场作为单一个体来看待的话，那么它在资讯方面还是有不少惊喜的。首先最引人注目的是RPG巨头Bioware旗下的《星球大战——旧共和国》（SWTOR）在2009年陆续放出了大量的游戏资料，包括游戏特点、背景设定、职业设定等，目前这款作品已经开始接受注册。

EVE迎来了6周年诞辰并一举突破5万人最高在线人数记录，可见EVE的进展非常乐观。而EVE的开发商CCP也在另一方面揭晓了TV主机平台的第一人称射击网络游戏，背景同样设定在EVE里，欲打造相互影响游戏进程的两款MMO。暴雪方面，2009年他们承认了前《魔兽世界》领衔设计师Jeff Kaplan 转移开发暴雪未公布网游作品，而该款作品将会使用一个全新的IP（游戏世界），而且理论上说不会和《魔兽世界》冲突。

2009年令人感到遗憾的是NCsoft已于今年2月份关闭了UO之父Richard Garriott一手打造的科幻网游《面纱》（Tabula Rasa）所有的游戏服务器，结束了1年多一点的运营（其实游戏质量并不坏）。数个月后，Richard Garriott将NCsoft告上法庭，要求赔偿2400万美元。而NCsoft的欧洲分部也裁员了70人之多。DAoC开发商神话娱乐（Mythic），也就是《战锤Online》的开发商被裁掉了大部分员工，剩下的人和Bioware整合并成为一个独立小分部，而《战锤Online》的情况则越来越糟糕，合并后只剩下最后的6组服务器。

Funcom方面，《科南时代》的情况在合并数组服务器后有所好转，同时也公布了游戏的首个资料篇——讲述东方大陆的“弑神者的崛起”（Rise of the Godslayer）。此外，Funcom旗下另一款网游《神秘世界》（The Secret World）也公开了不少游戏资料，这款超自然科幻题材网游非常值得关注。ArenaNet的《激战2》（Guild Wars 2）也更新不少新信息，原画画册的推出以及预计在2011年上市（2010年进入测试阶段），同时《激战》也迎来了4周年诞辰。而前暴雪三马车的ArenaNet创始人Jeff Strain和David Reid已于2009年正式离开NCsoft各奔东西，Jeff Strain目前在开发一款僵尸题材的MMORPG。

SOE在推出《无尽的任务》第16个资料篇Underfoot以及庆祝完游戏10周年生日后，透露了他们正在开发名为“EQ next”的新旗舰网络游戏，也就是《无尽的任务3》。另一方面，喜欢MMOFPS的玩家有福了，在合并完最后的两组Planetside服务器后，SOE正式宣布他们正在开发《星际Online》（Planetside 2）。而关于《先锋》（Vanguard），SOE则宣布将会在合并最后几组服务器同时“放缓”开发进程，其实是抽调了《先锋》开发团队去进行别的项目。

作为2009年的最热门的开发商恐怕非Trion World Network莫属了，首先他们在5月份的E3大展上首度公布

了拥有“动态游戏世界”的奇幻MMORPG《塔拉瓦英雄》（Heroes of Telara），近日已改名为《裂缝：塔拉瓦神域》（Rift: Planes of Telara），这款游戏最大卖点是随机的世界事件系统。此外，前《无尽的任务2》开发总监Scott Hartsman也正式加盟Trion World Network并负责该游戏开发。该开发商还在同时开发其它两款网络游戏，一款为科幻型的动作网游，据说和科幻电视连续剧联动，名为《一个地球》One Earth，另一款则是与Petroglyph工作室携手开发的MMORTS《国家的终结》（End of Nations）。

喜欢末世题材游戏的玩家大可放心，因为Interplay 正式公布开发“辐射”MMORPG。不过数月后Bethesda为争夺开发权将 Interplay 告上法庭。而由最近的消息看来，法院判了Bethesda败诉，争夺战是否会因此升级现在还是未知数。另一方面《星门世界》的开发商便没有那么好运气了，他们曾经面临很多关于拖欠工资的诉讼，不过最近他们重获开发资金，准备推出一款“星际之门”系列的单机动作游戏，而网游《星门世界》已经处于完全搁置状态。

2009年的重大新闻还包括

1.THQ 日程表透露《战锤40K》网络游戏预售日期为2012年
2.EA投资红鹰工作室（Red Eagle）开发《时间之轮》
3.古罗马MMO《巴卡B.C》（Barca B.C）被正式公布，不过离上市还有一段时间
4.《魔剑》最后一组服务器正式关闭，结束6年多的运营
5.传言神秘工作室正秘密开发《无冬之夜》MMO
6.科幻太空网游《黑暗预言》（Black Prophecy）的开发商Reakktor重获开发资金
7.《凡间在线》（Mortal Online）内测启动
8.北美Marvel漫画社将把MMO开发权出售给Gazillion工作室
9.Zaloli 工作室将使用Hero引擎开发全新科幻网游
10.数字朋克类网游Otherland公布官方网站
11.《创世纪在线》（UO）公布第8款资料篇上市日期
12.《龙与地下城Online》改变付费模式新增物品商城，开发商Turbine推出《指环王Online》第二个资料篇《黑森林的围攻》（Siege of Mirkwood）
13.Windstorm Studios与226 Productions合作开发科幻网络游戏
14.老牌网游《阿瑟龙的召唤》迎来10岁生日

年度回顾便到此为止。总的来说，2009年的欧美网游市场可以说是波澜不惊，其实我觉得是波涛暗涌，为争夺第三代欧美网游宝座而鼓足了劲。2010年都有啥看头？请接着看。

2010

目前最具分量的作品是来自RPG巨匠Bioware的《星球大战：旧共和国》（Star Wars: The Old Repbulic），它也是最受大家关注的作品。希望SWTOR就如Bioware所说的那样，将MMO里的故事性、任务系统带到一个全新的高度上。目前游戏还在开发阶段，不过已经开始接受内测申请，相信离正式测试不远了。



《裂缝——塔拉瓦神域》的随机事件听起来非常有趣，不过还不知道如何表现

关注度排在第二位的是前文提到的《裂缝——塔拉瓦神域》（Rift: Planes of Telara），这款作品号称首次能将随机事件（Event）引入到MMO里面去。“比方说某个村落明天会突然遭到怪物入侵，如果玩家不进行解救的话村落便会被永远摧毁或者变成邪恶生物的据点”。换句话说，在没有玩家介入的情况下，游戏世界真真正正能做到实时的变化。据说开发商开发出全新的技术才得以实现此功能。当然了，游戏目







《神秘世界》的背景设定在MMORPG中并不多见，从截图可看到它的大致风格





《激战2》加强了PvE环节，但这不意味着PvP的弱化，等待这款作品的玩家相当多

前还处于开发的初级阶段，离面世还有很长的一段时间。不过，笔者最希望见到的是，这种随机事件技术以及上面提到过的Bioware的故事线、任务系统能够真正将欧美网络游戏带进第三代（《无尽的任务》第一代，《魔兽世界》第二代）。不过从目前资料来看，仍然还处于第二代的框架中。

排行第三位的是来自Funcom的《神秘世界》（The Secret World），最吸引笔者的是其背景。游戏定位于现实世界，背景故事将讲述人类现代文明的堕落，黑暗远古邪恶力量的复苏，失落文明，世界末日等超神秘主义话题，其中还会牵涉古埃及，玛雅等文明。一句话总结：“古代失落文明的预言成功印证，并带来现代世界末日。同时人类发掘出魔法力量开始对抗未知黑暗力量，在变得危机四伏的世界里尽力生存”。此外，游戏内会出现传送门，玩家可以往返远古以及未来世界探索未知的谜团。此外游戏只允许使用人类一个种族，无职业、无等级系统。

排在第4、5、6、7位的分别是《星际迷航Online》（Star Trek Online），《凡间Online》（Mortal Online），《激战2》（Guild Wars 2），《地球崛起》（Earthrise），其中《星际迷航Online》已经正式上线。《凡间Online》的情况不容乐观，游戏的各种设定都非常小众，比如固定第一人称视角、全PvP向等等。另外由于开发商比较小，因此目前游戏在稳定性、Bug方面还有很大的提高空间。《地球崛起》同样也是另一款沙盒型科幻作品，提供单一的世界服务器，注重团队合作，开放式PvP，游戏暂定于2011年第二季度上市。《激战2》这种名作之后不必多说，同样暂定2011年上市。

其它值得我们关注的作品还包括：

开发中的欧美漫画英雄题材网游《DC世界Online》（DC Universe Online）

开发中的太空模拟射击网游《黑暗预言》（Black Prophecy）

内测中的《跳跃门革新》（Jumpgate Evolution），这是一款太空模拟射击网游

《尘埃514》（DUST 514），仍在开发中，似乎目前只瞄准主机平台发售

至于未被正式公布的作品，我们还是看看各大开发商的进程。

首先是SOE，虽然还没有官方公告，但《无尽的任务3》的开发已被多方证实，开发代号为“EQ next”，该系列一代开创了3DMMORPG的崭新模式，二代虽然在画面上大为提升，但游戏性乏善可陈，作为《魔兽世界》的模仿对象，三代非常值得期待。此外还有刚刚提及的《DC世界Online》，这款漫画英雄MMO从已知的视频来看战斗节奏很快。2008年还有消息的印度神话MMO今年好像失声了。此外，前文提到的《星际Online2》是笔者强力推荐之作，SOE还在开发一款间谍题材MMO“The Agency”。

暴雪的下一款MMO已经确定会使用全新的IP（Intellectual property，知识产权）。也就是说游戏不会基于任何已知暴雪作品的背景世界来开发。另外暴雪还在开发一款未公布的作品，目前猜测是单机游戏。当然，大家不要忘记大灾变的面世哦（国服悲剧）。

CCP方面，除了EVE继续走强外，《沙尘514》也很值得关注，同时有爆料说CCP美国分部正在开发《黑暗世界》（World of Darkness），这是一款基于狼人和吸血鬼魔法世界的MMO。

此外，Turbine正在开发TV平台的网络游戏，Interplay继续着正统“辐射”MMO的开发，Windstorm Studios与226 Productions合作开发科幻网游，数字朋克类网游Otherland公布官方网站。



《星际Online》是第一款引进国内的射击网游，虽然它的命运同大多欧美作品一样，不过其理念、系统都非常新颖，喜欢“海陆空”集团作战的朋友可以关注一下

世界不是你的敌人，你自己才是

■北京 鬼畜眼镜

“剑网叁”是个值得一提再提的作品，除去是“武侠”网游的一面旗帜外，某种意义上也确实代表了目前国产3DMMORPG的最高水准，所以在多重身份下，它的生死存亡就成为一个值得关注且有趣的话题。面世后，“剑网叁”在毁誉参半的口水中生存至今，虽然没有金山期望中的大红大紫，但同样赢得不少玩家和媒体的正面肯定，这次资料片“藏剑山庄”的出现可以说是运营至今通过市场反馈后金山给出的第二份答卷，从这部资料片可以看到“剑网叁”的变化，金山的变化，同时更是国产MMORPG的变化。所以我们花大篇幅对更新后的“剑网叁”再次做出全面剖析，其实不光是“剑网叁”。





（上图）藏剑装备有形却不易得。图为近期开放的活动奖励的装饰品，需要与藏剑门派声望达到友好即可获得，对于加入藏剑门派的玩家来说非常简单，但加入门派之后的一切就没这么容易了——与藏剑门派相对应的属性的装备极为稀有，通过公共任务和打怪掉落几乎无法获得，目前只能通过门派任务、副本和门派声望才能得到，而在这期间角色装备会有很长一段时间无法更换。

（上图）制作团队显然对阿宅这个群体的口味把握很到位，大剑萝莉这形象的杀伤力可不是一般的大啊……

（右图）无论是哪个区，都有一大片服务器全天保持“畅通”状态——这并不意味着服务器质量上乘，只是表示在线人数少得令人心寒



时代的眼泪

随着年龄和人生阅历的同步增长，每个从少年期步入青年期的人都会经历越来越多难以启齿的事，这些只有在单手扶额时才能勉强承认一半、就算双手掩面也不想坦白全部的经历有些会成为人生的黑历史，有些会成为无法痊愈的伤痕，有些会成为心中难以平复的刺痛……只有相当稀有的一部分可以趁着在酒局上多喝了几杯以自嘲充当笑谈——前提是不在意周围的人对自己投来的复杂目光。

作为一个开朗、健谈、豁达、毒舌、腹黑、鬼畜的人，我很荣幸能在这里向各位读者坦白一件隐瞒已久的事：你们面前的这个对网络游戏充满偏见、随便对准什么都能喷出一大段的家伙，玩过整整3个多月的“剑网叁”。

你可能会认为这是一个谎言，一个骗局，一个能把这篇文章变成一篇令人唾弃的枪稿的阴谋，但对我来说，角色骑在胯下的汗血宝马和挂在腰间的风骨霸刀（这是去年该游戏测试期间预充值150元活动的奖励）都可以算是成长道路上的足迹——在这段成长过程中，我看到了这个游戏的各个缺陷，见证了这个游戏的种种改变，我曾在等级上限停留在50级期间练满了三个门派的角色，也曾在涌入龙门荒漠和巴陵县练级做任务的蝗灾般的人群中为抢到一个怪而暗爽不已过，甚至在2009 东京电玩展现场的金山展台处对工作人员提出过上线点经脉的要求，但在150元所包的最后一个月中，我突然就对这个游戏失去了全部兴趣，抛下了在气海堆到上限的修为和信使不停提醒我过几天不取出来就要被系统强制删除的堆积如山的邮件，从此没再考虑过单调的日常任务和镖局的声望。

让我重新拾起关于这个游戏的记忆的是它在5月底的上线的资料片——尽管去年年底玩家们就知道这个资料片的一半内容了：新门派“藏剑”的开放尽管有吸引力，但远比不上“萝莉（虽然游戏里遮遮掩掩地称之为‘小女孩’）”那么令人惊喜。你知道，我并不是一个萝莉控，但很不幸可以算是半个冷兵器臭军迷，于是在藏剑那一轻一重两把剑的吸引下，我又回到了游戏中——时隔5个多月，我再一次见证了这个游戏的变化：它确实变了，虽然在不到半年的时间内不能指望它有太多改变，就目前的情况来看，很难说这种改变能不能算是一种“成长”。

打个比方说吧，“剑网叁”就像是个相貌堂堂，骨骼精奇的少年（我本来想说的是少女，但考虑到接下来的内容可能会引起多余的联想和不必要的误会……呃，其实说这个是就为了鼓励你尽情联想并误会……），但还在长身体的年龄就因为监护人付不起抚养费而被强行推上街头以卖艺为生——原本是应该扎扎实实从基本功练起、再因机缘巧合打通任督二脉，最终成为一代武学宗师的好材料，就







（上左图）新门派藏剑的动作设计和武器形象设计非常成功，虽然“出招要读条”一设定引起很多玩家不满，但招式的视觉效果还是颇为赏心悦目的

（上图）喂，就算你睁不开眼，听也能听到你女朋友就在你身边吧……

（左图）藏剑的门派任务设计相对于之前显得粗糙了很多，任务的表现形式更是令人吐槽无力，比如说这个……喂，你男朋友离你只有三步远，你还好意思让我一个野生的路人（性别：女）给他喂药?

这样早地受到了市井之气的污染，更不幸的是监护人只认“费用”二字而不识“抚养”之意，完全不考虑对孩子的成长做什么规划，只顾一味地教孩子如何杂耍才能让观众多抛些散碎的铜钱银两，于是就形成了今天的这个局面——这孩子为了讨好一部分观众，学了些完全不适合自己的年龄的花哨本领，顾此失彼，不但因此错失习武良机，还因盲目模仿而失去了自成一派的资质，更不要说卖艺时展示的那套与自身尚不相称的花拳绣腿在讨好一部分观众的时候也令另一部分观众哑然退场、扼腕叹息……更糟的是，无论是监护人，还是这孩子，都在这混乱不堪的江湖中迷失了方向，终日浑浑噩噩，得过且过，从此生命中再无细致入微、精雕细琢……

当然，这孩子的命运在出生之前就已经注定了——它诞生在名为“网游”的家族里，在这个家族中，所有的孩子都要在青春期到来之前就混入市井，只有赚够糊口的钱才能侥幸求生，至于那些赔本或只能赚到吆喝的倒霉孩子，只能黯然夭折，然后被草草埋葬在乱坟岗中，连个墓碑都不配拥有——谁会甘心浪费几个字节的脑容量去记忆并铭刻下一个败者的名字呢?

什么能改变网游的本质？

我只有在不把网游当成网游玩的时候，才能在一个网游里坚持下去——孤僻、自我中心、别扭受……随便你怎么指责，我就是无法面对和无法坐在同一张饭桌前的人一起玩游戏的现实，在“剑网叁”的游戏过程中，我没组过队，没加入过帮派，没下过70级1个人通不了的副本，没打过那些血条长得夸张的怪，甚至没在聊天频道里发过言，和玩家的互动内容只限于拍卖行交易和在野外被莫名其妙地PK——我承认这很扭曲，但正如同我体验网游的方式对你来说很扭曲一样，网游这种形式本身对我来说已经够扭曲的了，虽然是开发者是因为引擎优化不足才设计了可以通过“Ctrl+Shift+P”来屏蔽自己之外的所有玩家形象的功能，但对我来说这简直堪称“神来之笔”——再加上界面选项里可以关闭玩家姓名、称号、帮派名称的设置，以及可以屏蔽所有聊天频道的设计，我几乎可以无视其他玩家的存在，当然，一些时候矿石、草药、动物尸体莫名其妙消失的现象、敌人和空气扭打成一团然后挂掉的现象，以及任务NPC突然大老远地喊出剧透的话之类的现象，我只能以选择性无视来对待。

我明白，在这种情况下，我是否拥有评判网络游戏质量的资格是件相当可疑的事，对此我所能做出的辩解只有一点：一款出色的网游，应当在脱离网络成分的情况下仍能保持吸引力。换句话说，一些网游厂商所吹嘘的“多少多少种玩法”如果全是玩家间的互动成分的话，那么这些游戏的玩家真正需要的就不是一款游戏，而是一个即时通讯软件或网络聊天室——将游戏之所以为游戏的内容交给玩家来完成是比推卸责任更恶劣的行为。

“剑网叁”至少做到了这点：它是一个在剧情方面不乏亮点、门派设计颇有特色、打怪过程相对愉快，拥有可以让单人玩家足以应付绝大多数敌人（完全为多人设计的副本除外）的数值系统和可能实现自给自足的生产技能设计，这让它至少不愧对“MMORPG（大型多人在线角色扮演游戏）”中的“RPG（角色扮演游戏）”之名，游戏中那些在国产网游中足以算是出类拔萃的文字内容和人物刻画足以证明西山居仍然有能力做出一个合格的RPG——想想看，在市面上的所有国产网游中，有几个能在脱离“MMO”后还能剩下一个





（上图）一些任务文本的编写就更令人扼腕叹息了：代庄主大人，在下不过是一尚未出师的小小门徒，您为何要称我为“阁下”呀……

（右图）和游戏本身一样，藏剑这个门派到处都流露出一股完成度不超过30%的半成品味道，专用装备属性说明中的这句“每秒剑气恢复提高1”的实际作用是“每秒剑气减少速度降低”。不难想象藏剑门派的“剑气值”在设计初期与“山口山”中猎人宠物的“集中值”类似，而正式版的设计显然是临时改动的结果，以至于连装备属性说明都没有来得及做出修改





（上图）阳宝哥和阿诛跑到镜湖亭追逐打闹嬉戏调情，完全不顾村子正遭遇何等严重的危机，这也未免太不靠谱了吧

（下左图）新版稻香村在开始前有这么一段简短的介绍，但这段介绍里貌似是剧情的东西和之前我了解到的剧情怎么完全不一样……喂，编剧，我怎么不记得唐简曾经只是在村子里“小住”啊，那现在村子里的“大侠墓”又是谁的墓啊……

（下右图）当你看到这篇文章的时候，我的包月时间应该已经到期了……五个月过去了，这个游戏新增的内容对我而言值得体验的还不足以玩上一个月，当然，这很大程度上是我的问题

“RPG”的？

这可以看成是对“剑网叁”的赞赏——但“剑网叁”毕竟是时代的眼泪：你知道，所有的网络游戏都是以半成品的形态上线的，它们不可能拥有一个以“结局”为完整标志的圆满剧情，不可能允许玩家产生“我已经将这个游戏体验完整”的感觉，网游的使命是让玩家无休止地将游戏进行下去——以此实现持续的消费过程，因此游戏的世界必将永无宁日，而不老不死、在属性数值之外毫无成长余地的的玩家角色只能在一个永远不会完整的世界里徘徊。诚然，对网游而言，这并不构成什么缺陷——但是到了“剑网叁”这儿，就成了另外一回事：你知道如今大多数网游玩家（至少是那些为网游公司提供大多数收入的玩家）所需要的到底是什么，你知道有多少玩家会将长度占了半个屏幕的装备数值反复比较三四遍，也不会完整地看完超过三行的任务文本，你知道有多少玩家会为了PK胜利而废寝忘食苦练操作，却不会关心游戏世界设定里哪两个门派之间因为什么而结下了多么纠结的恩怨情仇，你知道有多少玩家会为了追求屏幕对面性别未知的角色而刷上几千个喇叭，而不会对NPC之间发生了什么浪费注意力的一丝一毫……

你知道那些构成网络游戏ARPU（Average Revenue Per User，每用户平均收入）和ACU（Average Concurrent Users，平均同时在线人数）的“大部分”需要的都是些什么——PK、拉帮结伙、谈情说爱……“主流”决定一切，在国产网游市场上，就算是一款任务文本内容只有“去杀10只野猪，奖励400经验100金钱”的游戏，也要做好完整的PK、公会战、攻城战、恋人、结婚、生子系统……而“剑网叁”在这些方面并没有什么过人的长处，甚至在测试阶段的相当长的一段时间内都保持着一款纯粹的PVE游戏的形象——从一开始就沦为儿戏，和世界观几乎完全脱节的“战场”系统，到后来为了讨好热爱PvP的玩家过早地推出了那个与游戏当前世界观极不相称的PvP系统（让全部出身于名门正派、行侠义之事的玩家只是为了体验PvP就加入所谓的“恶人谷”）缺失代入感的设计让整个系统完全儿戏化，在诸多服务器最终沦皆为两阵营互刷威望换取PvP奖励的便利工具——在网络游戏中，让玩家为一些看不见摸不着的事情去厮杀远比让玩家为获得几件装备、道具而刷更为有吸引力，前提是设计出什么能够说服玩家为之而战的信念——比如在《魔兽世界》里保卫吉安娜或是萨尔的安全，捍卫联盟的秩序或是部落的尊严，而“剑网叁”里哪有这种东西！一直以来，“剑网叁”的世界观完全在为它叙述剧情的任务系统服务，那些突兀地冒出来、毫无预兆地就遍布各大都市的对立势力在剧情上又缺乏铺垫，导致参与PvP的唯一理由就是通过副本之外的方式更有效率地获取一身强力装备——在一些有着更出色的PvP设计的游戏中，拥有强力装备的玩家可以更好地投入到PvP中（比如说《魔兽世界》里大元帅还可以率领一支队伍扫荡部落据点，或着大督军还能带着一票弟兄突袭联盟主城），但是在“剑网叁”里完全以投机心态参与PvP的玩家在收集齐一套装备后只会对PvP产生厌倦——因为在这个世界里真正吸引人们参与PvP的只有装备奖励而已。

2009年，“剑网叁”成功地塑造了很多NPC的形象，成功地构建了游戏剧情的骨架，成功地设计了很多扣人心弦的任务——但是它的在线人数和因此赚到的钱与游戏的品质完全不成正比——游戏真正完工的部分品质并无大碍，问题就出在游戏的完成度上——缺乏能够持续吸引玩家的兴趣的成分，在资料片开放之前的整整五个月中，除了增加副本、增加更有难度的副本——和相应的装备掉落之外，游戏在内容方面还增加了什么？然而仅凭这些又能留住多少玩家？每个区那一片全天保持“畅通”状态的服务器足以说明问题——那些让服务器颜色由绿变黄、由黄变红的玩家都流失了。

在这个年代，如果有哪款单机RPG能够让玩家持续玩上两三个月，那么它简直就能算是个功德无量的神作，但是一款网游——哪怕它是靠包月收费的，只能让玩家玩上两三个月就意味着彻底的失败。时代的眼泪——“剑网叁”就是如此：它骨子里是一款想讨好剧情派玩家、想让单机玩家也能充分体验游戏乐趣的作



新版稻香村地图，物是人非



（上图）不是我忘了你们是谁，但你们一没对话二没任务三与玩家没有任何互动，站在这儿就是为了锻炼玩家的意淫能力吗？连编剧和任务策划都把你们的存在感忽视掉了吧……

（右图）小荷=可人党都洗洗睡吧，小姑娘她已经安息了，坟上还要插一个稻草人呢……



品，迫于现实又不得不加入一些网游玩家喜闻乐见的急功近利元素，而它所讨好的双方不但难以调和，还几乎不能共存——就算是我这样没下过什么副本的人，也对副本队伍是多么排斥不熟悉路线或不能熟练掌握跳跃操作的玩家的事有所耳闻，从过去的几个月来看，制作组最终选择的用户群体还是习惯于网游模式的玩家——我打赌，持续游戏时间在四个月以上的玩家全都是坚持刷各种副本并将各个副本流程掌握得滚瓜烂熟的人。根据我几个角色练级的过程来看，随着游戏进度的发展，玩家会发现游戏要求“刷”的东西越来越多，而对于探索剧情的奖励则越来越少——到达70级后，这种奖励的空缺更是达到了顶峰，一味跟随任务发展的角色将不再有获得提升的空间，在这个过程中，一些剧情任务更是直接指向了难度较高的副本——例如50级封顶时期的“风雨稻香村”系列任务，作为宣告游戏故事主线告一段落的核心内容，却把舞台完全放到了一个只有装备强力、意识到位的玩家才有资格通关的副本中——如果不参与刷副本，那么一方面角色属性很难获得提升，因此失去了养成的乐趣（而极依赖人品的经脉系统成长节奏过于缓慢），另一方面，剧情则到此戛然而止——还有什么比这更令人扫兴的么？

然而你可以想象，如果西山居沉迷于剧情的编写，专注于设计更多的任务、讲述更多的故事，那么流失的用户会比因一味增加副本和副本挑战难度而流失的用户数量更多。

因为“剑网叁”毕竟只是一款网游，而“什么能够改变网游的本质”这个问题，就像“什么能够改变网游玩家的本质”一样难以解答。

穷则变，变则通？

“剑网叁”一直在变——从引擎的优化到数值的增减。对于一款网游而言，打补丁就像人体内的血液流动一样正常，但这再平凡不过的事同时也是再重要不过的，除了修复BUG、增加内容之外，这些改变也会导致玩家心态的调整——什么会吸引玩家，什么会能玩家对游戏的未来抱有信心，网游迈出的每一步都必须意味着什么，但并不是所有的改变都在制作组的把握之中，比如说——阔别5个月后再次上线，我的第一感觉是：游戏的经济系统已经完全失控了，货币的贬值和物价的上涨已经不可遏制，游戏中的那个有官方保障月卡寄卖系统不但对经济系统完全无法构成任何影响，反而只能随波逐流——这还只是表面现象。那些全天保持“畅通”状态的服务器由于长期缺乏新玩家流入，已经连制造业和拍卖行都受到了严重影响。由于每个账号在每个服务器最多只能建立三个角色，为了体验新门派，我不得不告别了之前熟悉的服务器，结果当角色走出稻香村，进入主城拍卖行后，我才发现拍卖行里甚至都没有容量在16格以下，售价在200金以下的包裹出售了，NPC以8金出售的10格包反而成了性价比最高且新人没有选择余地的标准装备了，而在几个月前这还是无人问津的货物呢。



黑长直倒贴大小姐秋叶青和别扭傲娇腹黑李复之间那纠结的感情曾经是通过一条任务链向玩家说明的，而且与稻香村的处境环环相扣，而如今秋叶青成了一个玩鹰的，李复成了一个药贩子——仅剩不多的剧情成分只能交代给玩家这些信息

制作组显然已经放弃在这方面做出调整的努力了，整个游戏世界对新人唯一表现得友善的只有一个“新手礼包”，玩家可以随着角色等级的提升逐步从中获得一些装备道具。当然，从某种程度来说，这也强迫新人玩家不得不求助于服务器中的高级玩家，间接促进了玩家间的互动——就这样，经济系统的失控和制造业的崩溃和“师徒系统”结合在了一起，但我并不认为这能算是制作组的“很大一盘棋”。

游戏中最让我感到惊讶的变化发生在稻香村里——也就是每个玩家进入游戏后的第一站，从地形、任务链到新面孔的出现和老面孔的改变……全部都变了，长期没有接触过游戏的我不知道这一变化始于何时，但同时也不知道这一变化的目的是什么——从之前角色接受过但没有完成的“风雨稻香村”系列后续任务来看，游戏的主线剧情相对于之前并没有发生什么改变，但稻香村里已经是翻天覆地了——在老版本的稻香村中，故事情节推进尚且能分出轻重缓急，在危机到来之前，主角还能帮村民收收粮食赶赶野猪，但新版稻香村中直接杀气腾腾，曾被玩家们猜测为浩气盟“可人”的小荷这回直接领了便当（虽然以前也是领便当）进了坟墓，作为故事灵魂人物之一的莫雨从儿童期开始就暴走并屠杀了一队山贼，曾经神机妙算的李复这回完全不用计谋，直接给主角塞下一味猛药就把主角当炮灰派到山贼的营地里送死，纵有猛药相助、神功护体，主角还是被山贼头目

董龙一棒敲翻在地，关键时刻被倒贴李复的大小姐秋叶青驯养的大雕救出，尽管最终村民面对的还是无解只得集体逃亡的局面，但这情节的进展也未免太快了——旧版稻香村中随着剧情的走向，每个阶段和村民的对话内容都是不一样的，众多细节显得非常用心，新版中不但取消了这些变化，且新面孔并未显得亲切，老面孔反而变得陌生，除了“节奏变快”以外几乎没有任何值得肯定之处——更令人费解的是，地图上的一些区域的存在变得毫无意义，如果不是出于好奇刻意前去探索，跟随着任务链的引导根本不会走到那些地方，就算探索也不会获得任何奖励，而且一些重要的NPC——比如会伴随玩家走过游戏全程的阳宝哥和阿诛，偏偏只出现在那些任务的真空地带。令人摸不到头脑的变化还有：村里莫名其妙地就多出了一个像是正在打Boss的五人小队，而且还被布置在每个玩家都会经过的任务密集地带，这队人打得很欢，但是来回来去只重复那么几句毫无意义的台词，除此之外就与外界（比如玩家和其他村民）没有任何互动，这一设计的目的是什么？向玩家演示今后的必经之路吗——在重复一些毫无意义的对话的同时没完没了地组队打Boss？

相对于之前几乎可以作为新手村设计模板的旧版而言，新版稻香村的设计简直太糟糕了，和旧版的完成度相比，新版稻香村那支离破碎的任务链简直令人汗颜——正如前面所说的，唯一值得肯定的变化就是“节奏变快了”，很多任务甚至直接从主线变成了不会主动触发的支线，玩家从新手村毕业的速度加快了一倍——对游戏丰富内容的体验也减少了一半，就如同从一顿四菜一汤的丰富中餐变成了一块汉堡加一杯可乐——但是，肯定有人喜欢这个调调，而且我们可以想象：喜欢这个调调——“十分钟新手村速度毕业”的人肯定多于之前乐于在新手村泡上一两个小时的人，毫无疑问，那些人肯定不会关心阳宝哥和阿诛是谁，也不会有耐心站在悬崖边听COS唐僧的道无把话说完，更不会嗅到旧版稻香村山贼掉落的那个神秘锦囊上阴谋的味道。也许新版稻香村的设计者要比之前更懂得网络游戏的市场定位，但是他绝对没有之前的设计者那么懂得游戏。


旧版稻香村的遗产——曾经的采野菜任务现在没有了，但野菜还在，而且仍然可以采……

我不知道是否应该为新版稻香村的设计更加符合这个年代网络游戏“应有的节奏”而庆幸，也不知道是否该为“剑网叁”的整个世界没有按照这个节奏重新设计而庆幸，这些改变真的让我感到非常疑惑：就如同看到一个曾经耿直纯真的少年学会了察言观色，如同看到曾经天真烂漫的笑容换成了一张标准的扑克脸——这些变化，难道就是所谓的“成长、成熟”么？

那么我希望这世界上有些东西永远不会成长、成熟。

在目前这个版本的“剑网叁”中，已经可以接触到一些诸如双倍经验的药丸、增加修为的补品、瞬间回程的卷轴之类的道具，而且还出现了需要配合特定的钥匙才能开启且获得物品随机的宝箱（虽然钥匙可以通过锻造技能生产，但成本价格不菲），联系稻香村发生的变化，这些都让我有不祥的预感——仿佛这个游戏只要再稍加一点改动，就能变成一个随处可见的道具收费网游——你知道道具收费网游意味着什么——嘘，不用说出来，因为有些人只要知道一点就够了：可能会赚到更多的钱。

世界不是你的敌人，你自己才是

茴字有四种写法，你知道一种就足够了，因为其他三种写在试卷上的话肯定会被老师扣分。错并不是因为卖弄多余的学识，而是因为正确答案就摆在那儿。我相信“剑网叁”在网游市场屡屡碰壁之后终于找到了一个“正确答案”——在这个残酷的世界上，一款网游要怎样才能活下去？

就这样，这个出生在网游家族中的年轻人在度过叛逆期后找到了人生前进的方向，像所有从少年期幸存到青年期的人一样，他要学会忘掉人生中最初的理想——或者把它变成“一件难以启齿的事”——就好像我们每个人或多或少都有过“要成为科学家”的想法，但是当我们经历过数学考试不及格这种事之后，总难免在不同程度上否定这个理想，随着不及格的次数越来越多，这个理想的分量会变得越来越轻，直到最后，它会失去全部重量，从我们的大脑、声带、舌尖上悄无声息地飘走，飘到另一个想成为科学家的孩子那儿。我们都知道，这并不是世界的错，在试卷上写下错误答案的是我们自己，世界不是我们的敌人，我们自己才是。P





（上图）乘坐大雕这个任务就着实让我估不到，制作组好像是在说“如果有一天游戏突然普及了飞行坐骑你也别感到惊讶……”，因为更多的玩家可能更喜欢这个调调并且更愿意为这个多花些钱吧……

（左图）谁能告诉我这帮人为什么要在这儿没玩没了地打来打去？

空白地带

■陕西 Oracle

在5月底，网易和完美时空公布了第一季度财报，业绩表现疲软，而之前畅游公布的业绩预期同样令人失望，三者在美国市场的股价分别下跌了23%、35%和18%。你可以说是因为竞争激烈、监管严厉，泡沫破灭，大道理谁都会说，这是整个行业面临的问题。看似繁荣的国内网游市场，实则暗流汹涌，许多网游的生命周期变得更短，低端用户逐渐趋于饱和，而高端用户始终没从WoW迁移过来。国内网游与WoW仿佛两条相交的直线，在某个时期交汇过，然后渐行渐远，直到现在国内已经发展出一套完全"适应民情"的游戏模式，成本低，获利快，挖空心思研究人性弱点，以超低的上手难度招揽大量低端用户。但终归会有一些夹缝中的玩家，当他们某天厌倦了WoW三年如一日的TBC，试图寻找一款替代品时，发现已经没有选择（小众游戏诸如EVE不在考虑之列）。WoW与免费网游之间有着一片空白地带，这些开始厌倦WoW，又不愿意屈身于低端免费网游的玩家决不在少数，难道没有游戏公司注意到他们么？

其实他们注意过，也试图争夺过，甚至推出了相应档次的游戏，但在这个特殊的环境里，他们又是注定要失败的。

准精品路线的失败

去年的这个时候，Aion由盛而衰，正在逐渐淡出众人的视野。几个月后，"剑网叁"也由万众瞩目走向平静。这两款游戏连同《指环王Online》一起，成为那个WoW易主，审批受阻，各网游接连井喷时期的缩影。他们是传统意义上的大作，无论从画面水准，世界规模，还是系统设定上，都能让国内主流网游相形失色。然而他们的结局只印证了一个定理：在中国，做精品游戏，失败概率很大。

准精品是差一点就成为精品的游戏，和WoW比起来差一点，和主流网游比起来强一截，在国内，他们永远地停留在了准精品，甚至后来降到次品。诚然，这些游戏都有或多或少的问题，比如Aion的互刷欧比斯，"剑网叁"的买卖修为，虽不致命，但会导致玩家迅速流失，运营商消极的反应则如雪上加霜，但这不是失败的主要原因。在"剑网叁"出现之前，可能还有游戏从业者抱有一线幻想，觉得只要用心做，不只靠炒作忽悠，也可以成功。"剑网叁"这么做了，但是起码目前来看并没获得成功，美好的幻想也随之破灭。起码在几年之内，国内应该不会再有这么一家公司，会数年磨一剑，从各个方面去完善一款游戏。就算你想完善，老板也未必答应：你看那谁谁谁，开发只用了XXXX预算，宣传用了XXXX





（上图左）代表国内最高制作水准的"剑网叁"并未取得市场成功

（上图右）一个在Aion中纯刷欧比斯的玩家，刷到1426666，没有任何击杀

（右图）当初"严惩互刷欧比斯的公告"还历历在目，包括严惩外挂公告，它们永远是.txt的，而不是.exe

互刷欧比斯点数，《永恒之塔》决不容忍！

欧比斯点数，是永恒玩家的荣誉象征，是深谙身经百战的证明，是为本族而献的荣耀，拥有更多的欧比斯是每个人的追求目标。

然而，部分投机用户却企图通过所谓的"捷径"轻易捕取大量欧比斯，比如天族和魔族互刷点数。对于这样的行为，不仅让绝大部分玩家不满，也破坏了游戏的公平竞技。为了维护广大玩家的权益，从现在开始，我们将在全区全服，对互刷欧比斯的行为做出严厉处罚，希望得到大家的理解与支持。

互刷欧比斯点数的惩处办法

在线GM将在《永恒之塔》全区全服展开24小时巡查，只要发现角色参与互刷欧比斯点数，将立即删减其所有欧比斯点数的50%，同时，对于屡禁不止的互刷用户，我们将保留实施进一步行动的权利。

维护游戏公平环境，从我做起，请自觉游戏，拒绝互刷！

互刷欧比斯 惩处黑名录

根据互刷欧比斯点数监控记录"删减欧比斯点数的50%"

严惩互刷用户！

互刷欧比斯点数的惩处办法





（上图）遥遥无期的《剑灵》若有朝一日进入国内，又要面对国内玩家的恶语相向了

（左图）拿到这本杂志，《龙之谷》应该已经开始又一轮测试，但它真的可以超过DNF吗？

预算，现在还运营得生龙活虎，你凭什么这么费事。况且辛辛苦苦做出来，玩家未必会买账。整个大环境就是如此，大环境是什么？大环境是玩家。在国内，一款准精品诞生，往往会引来大量吹毛求疵的玩家，有一点过错就会被放大，紧接着别人效仿。而如果定位低端玩家，则不会有这个顾虑。以前在一篇有关《指环王Online》的文章中，我把大部分原因归结为个别WoW玩家的无理取闹，即优越感在作祟，喜欢到这些准精品中引发口水战，现在看来远没有这么简单。我们很多人不能包容新生事物，在你没成功之前，别人对你是“求全责备”，成功之后，则是“委曲求全”。WoW珠玉在前，其它游戏要想成功，难度可想而知。在这种环境下想要做精品，结果就是死，因为没有任何游戏在初期就是完美的。这种大环境，也许源自于我们从小接受的教育或者主流文化的熏陶，一款游戏想要改变这种局面，基本没什么可能。而与此同时，一些游戏靠着吸引初级用户赚得盆满钵盈。这些评价不是很好，高端玩家懒得去关注的游戏反而容易一直“苟且偷生”地活着。但他们也只能这样活着，永远无法吸引到高端玩家。你可以说，我为什么要吸引高端玩家，我只需要这些初级用户贡献ARPU值，赚大钱，然后我就能上市，赚更大的钱。你当然也可以这么做，但这一切，给这个产业埋下的虽然不能说是隐患，但也不是幸福的种子。

很难说清这一切始于什么时候，游戏运营、开发商和玩家一直处在一个相互影响的过程中，按照常理，玩家是上帝，上帝觉得你这款游戏有问题，理所应当发表不满。Aion运营没多久，外挂成风，刷子成群，有人反应问题，结果无济于事。官方成天说，我们动用了多少多少GM，打击了多少多少外挂，封了多少多少账号，但游戏里压根看不出来效果。这时候明眼人应该看出来，所谓的打击多半是虚张声势，说好听点是为了安抚民心，难听点就是把玩家当猴耍。按理说这是厂商自找的，这游戏死了也活该。但厂商为什么会这么做？因为它习惯了，出了问题第一反应就是删帖，找媒介，而不是自我检讨。以前面对那些初级用户，这些招数可能还会奏效，但准精品游戏带来了一些高端玩家，厂商还用老一套，吃瘪也是正常。

为什么当这些准精品游戏出现漏洞或其它问题，官方的反应总是如此消极呢？一些漏洞Bug长期得不到解决，很多游戏就这么被耗死了。其实并不是他们不想反应，而是已经没有能力去及时做出反应。以前是游戏开发商影响玩家，后者需要适应前者的产品。随着大量初级玩家加入，这个群体的整体水平也降低了，这些新玩家反过来会影响开发商，因为有利可图和唯利是图的原因，厂商会处处迎合玩家，在这条路上越走越远。但你一个做产品的，成天面对一群层次很低的用户，又没有自己的主见，只会迁就迎合，这会让你的水平一天天降低，直到你好不容易憋出一个“准精品”，面对蜂拥而至的高端用户，潮水而至的批判，他们还以前的用户完全不同，不容易忽悠，这时，你用什么来维护你的游戏？ 很多“准精







（左图）《笑傲江湖》预计在明年第二季度上线，目前公布了官方网站

（上左图）《大唐无双》的试炼活动，一次可拿到30万经验，只需20分钟左右，难度几近于无

（上右图）就连给帮会大树浇水，不到5分钟也能拿到10万经验，作为对比，一个让你杀40个精英怪的任务，只给2万经验





（上图）道具商城永远是重中之重

（左上图）《华夏2》象征了那个模仿WoW的时代，如今一去不复返

（左下图）尚在开发中的《轩辕传奇》拥有不俗的画面表现，看起来相当“准精品”

品”，都是前期形势一片大好，后面突然爆出几个漏洞，被人利用，接着人气迅速流失，期间官方几乎拿不出任何行之有效的应对措施。他们没有能力应对，即使有，也退化了。

综上所述，可以得出结论，无论是外来的《剑灵》《C9》《龙之谷》还是下一款国产武侠大作《笑傲江湖》，以及所有正在打造中的“精品”，在国内都不会取得预计的市场成功。这是个预言式的结论，只要现有的商业模式没有改变，这个预言大抵不会失效。

低端游戏渐入瓶颈

在已经过去的2010年上半年，和可以预见的下半年，我们在网游质量上毫无建树，不进反退。由于要不定期写一些网游评测，我不得不接触更多网游，很难有一款游戏可以让我投入很久，但有一个例外。前段时间我和几个朋友重玩了《大唐无双》，不料一发不可收拾，在这款游戏里忘我地投入了半个月。这是一款各方面表现都上佳的作品（以国内的标准来看），要知道，我那几个朋友都是WoWer出身，眼光挑剔，口味刁钻，连他们的没挑出什么毛病，反而玩得乐不思蜀，日以继夜地升级，这是对一款网游的最大肯定。一开始我们四个人一起合作，打副本做活动，劲头很大，这个服务器等级排名前十一直有我们的身影。然而在某一天，不约而同的，我们突然都不玩了。

我们放弃这款游戏，主要原因只有一个：内容不够，活动来凑。

《大唐无双》是一款优秀的游戏，这里所指的“优秀”，是指“各方面没有太大毛病，或有亮点”。事实上目前在国内成功的几款网游（在线人数十万以上），也基本遵循这个规律。可能游戏素质平淡无奇，但只要没大的毛病，一般都能维持下去。《大唐无双》的画面处于2.5D的主流水准，操作流畅，支持键鼠两种操作，技能设计也很合理，不像有些网游那样前期只靠一两个技能就搞定所有战斗，虽然这种合理的技能设定是建立在对WoW的模仿上的。场景音乐什么的都不用说了，网易做了这么多古代背景的游戏，在这方面早已得心应手。玩到四十多级，体验尚好，无任何不适，这就是上述标准的典型范例。

我们一路做任务，顺风顺水升到20级，这时我们发现，任务奖励和升级所需经验是不成正比的，做任务升级成为了一个笑话。这时就得去参加活动了，一场试炼打下来，我们连升两级，这只是不到半个小时的功夫，如果去做任务，时间起码要乘10。我那几个朋友没见过这阵势啊，觉得太人性化了，这比做任务爽多了。其实这已经是主流网游的标准设定了，也不知道当初是谁想出来的这个设定，我第一次见是在《征途》，当时觉得真不错，丰富了游戏玩法。后来这个设定就变味了，先是游戏内容的补充品，再到后来，变成了替代品，这真是一场悲剧。

到我们离开游戏为止，大约有70%的经验从每天的活动任务中获取的，我们每天做着同样的事情，打打试炼，做做悬赏，去PvP地图杀几个人，甚至去帮派庄园浇浇树，十几万经验就到手了。对游戏开发商而言，这是缩减开发成本的好办法，以前需要20个区域地图才够容纳从1级到满级的任务，现在有了活动，可能只需要10个。对于玩家而言，既然有这种简



《神鬼传奇》的活动界面，报酬丰厚，远非做任务可比，每天上线下线，还提示你有哪些活动没有做





当产品自身无新可创，商业模式的“创新”便成为另一个重点

单机械、集中高效的经验获取方式，又何乐而不为呢？这个看似双赢的模式，对整个游戏的伤害是巨大的。

2007年的时候我玩《华夏2》，记得当年这款游戏是以“丰富多样的任务”为卖点的，这固然与WoW成功密不可分，当时很多游戏也都这么宣传，说玩我们的游戏，升级不再一味打怪，任务丰富多彩。《华夏2》之所以让我印象深刻，是因为当年看过一篇它的广告，把1到20级的任务都用表格列出来了，以此来显示任务在升级中的重要性。现在谁还把任务当作卖点的？所谓的噱头可以是PK、可以是国战、可以是动作，甚至可以是偷菜，但任务已经退居二线了。开始大家模仿WoW，后来发现并不适用。以任务为主导的游戏需要更多的游戏内容，包括更多的场景，剧情，怪物设定，同时意味着更大的开发成本，这是急功近利的国内环境所不允许的。任务设计不好还容易找骂，也不利于吸引初级玩家。加之自动寻路渐成标准设定，任务也就失去了原本的意义，与其费力不讨好，不如做成每天自动刷新的活动。

从自动寻路的进化可以更清晰地看到这一改变，近期推出的游戏，大都开始支持跨地图寻路。去年我评测的新游戏还没这个功能，你得对地图分布有一定的认识，才能寻路到任务所在地图的入口。自动寻路为人诟病已久，最大的原因便是失去了探索的乐趣。如果说以前不能跨地图的设定还保留了那么一点探索的意思，现在则完全把这张最后的纸也捅破了。玩家完全不用关心任务地点在哪，游戏的整个世界结构彻底失去意义，所谓的代入感，世界观，皆为浮云，文化底蕴形同虚设。《大唐无双》内测的时候同样不支持跨地图寻路，现在公测也支持了，应该是应玩家强烈要求加入的。前已言之，游戏开发商和玩家会相互影响，我们网游开始用一种很肤浅的方式招来大量初级玩家，这就意味着我们以后只能继续肤浅下去，积重难返。我相信每一位真正热爱游戏的策划是不愿意为自己的游戏加上自动寻路的，但谁敢不加？

为了减少玩家流失而一味迎合所谓的“人性化”，用重复的活动来代替任务，用自动寻路来代替探索，现在看起来是一劳永逸的办法，其实当游戏开发商的底线在不断后退的同时，给自己留的空间也越来越少。按这个势头发展下去，最后我们会发现所有的国产MMORPG都成一个模式了，这时想要创新，在先入为主的巨大力量下，会更加困难重重。以后WoW一枝独秀，低端网游竞争激烈的局面会持续很久，中间的空档也会一直存在。这次的股价全面下跌已经有所预示，只是在结局到来之前，谁都不会认为自己是下一个倒霉蛋。



国产网游一直在吸收一些流行要素，这种总是看到别人成功就拿过来的做法，你会，别人也会



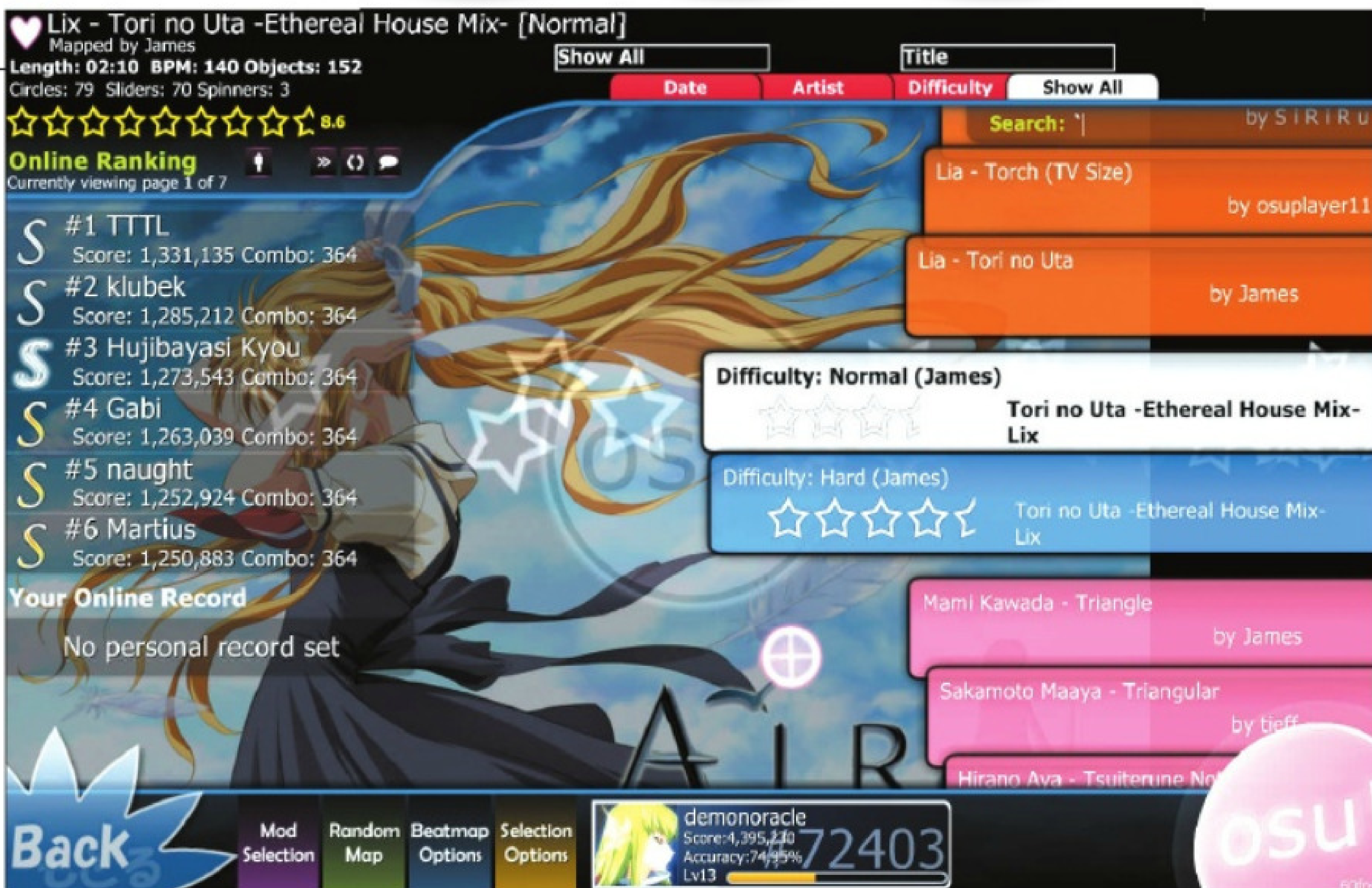
跨地图自动寻路的后果之一，《神鬼传奇》连区域地图之间的板块连接都无需设计了，直接在世界地图画几个点，用虚线连接

在我开始动笔写这篇文章的时候，已经有超过32万名玩家在“OSU!”（请充满活力地念）官网注册，近1.2亿次游戏成绩被上传到服务器，这些数字还在不断增长中。从2007年诞生到现在，这款客户端不过20MB的音乐游戏近乎一个小小奇迹，一直在顽强地成长壮大。

无论何时，来自世界各国说着不同语言的玩家都可以在这款游戏里汇集，一起进行联机游戏，甚至没有服务器之分——这是很多商业游戏都无法做到的，而“OSU!”只不过是一款同人游戏。

大家一起来念——OSU

■陕西 Oracle



（上图）游戏不带有任何盈利性，它完全免费，甚至没有道具收费。目前官方提供了数千首歌曲“Beatmaps”下载，全部为玩家自己制作上传，作者很小心地避免了版权问题



（右图）“OSU”是以下两个词的缩写：押し（Oshi），意为“推”；忍ぶ（Shinobu），意为“忍耐”。它代表着耐心，决心以及坚持

爱好者的福音

长久以来，音乐游戏处于一个尴尬的位置。说它冷门，连街边大妈都知道跳舞毯。说它流行吧，你见过几个人把音乐游戏看作像《魔兽世界》或是DotA这种爱好的？上世纪90年代末期，有种叫“热舞革命”的玩意在国内很流行，可能你不知道我在说什么，但你多半听说过DDR（Dance Dance Revolution）和跳舞毯。这种山寨成风的潮流没过多久就昙花一现，直到国内音乐休闲网游横行，再到欧美“吉他英雄”（Guitar Hero）系列横空出世，音乐游戏一直起起伏伏，在某个时期因为某个产品而声名大振，在更多时候回归小众，现在，“OSU!”的成长可能会逐步改变这一局面。

玩家使用鼠标打击屏幕上随着歌曲节奏而显示的“Beats”，分别为“打击圈”“滑动条”和“押忍盘”，这是“OSU!”的主要游戏方式。看起来很像任天堂在NDS上发售的《应援团》，连游戏方式都如出一辙——在屏幕顶部有个不断减少的健康条，玩家需要不断创造连击来增加健康条，当它降到零，玩家在这首歌上就宣告失败。尽管在NDS和Wii上，这样的游戏模式并不鲜见，但在PC平台上，初次用鼠标去玩这么一款游戏，还是会给人一种奇妙的感受。这种感受来自于“化静为动”带来的新鲜感：玩家不必像PC上传统的键盘打击类音乐游戏那样，被动接受下落的音符、鼓点和千篇一律的箭头，而是要主动点击屏幕上的Beats，这样一来互动性就大为提高。适当的“主动”往往会产生神来之笔的效果，可以让一个游戏类型焕然一新。这就好比倘若没有“手动收集阳光”的设定，《植物战僵尸》（Plants vs. Zombies）最多只能成为一款“好玩的塔防游戏”，断然没有可能如今日般大红大紫。





Beatmaps中不乏很多经典游戏的背景音乐，听着看着十分怀旧

完全免费与自由度

扯远了，言归正传。“OSU!”还有另外两个模式，与《太鼓达人》相仿的太鼓模式和一个搞笑多于游戏性的接水果模式，不过最流行的还是上面这个“应援团”模式，这是少见的将鼠标作用完全发挥的音乐游戏。其实我们看到的应援团全称《押忍！战斗！应援团》，翻译成英文便是







（上图）Beatmaps编辑界面，上手很容易，稍微学学就会了

（左上图）国内玩家也制作了很多独具特色的Beatmaps，音乐来自民间，听罢让人会心一笑……

（左下图）有时候一首音乐刷无数次，就是为了得到这个SS评价

“Osu! Tatakae! Ouendan”，由此足以看出这两款游戏的相似之处。

这时有人会说，如此赤裸裸的模仿难道不是剽窃吗？很遗憾，这款由澳大利亚人“peppy”独立制作运行的游戏不带有任何盈利性，它完全免费，甚至没有道具收费。目前官方提供了数千首歌曲“Beatmaps”下载，全部为玩家自己制作上传，作者很小心地避免了版权问题。玩家可以给作者捐款，款项完全被用于保证“OSU!”服务器提供更为流畅的多人游戏体验——这是多么多么孱弱的一个服务器，完全抵抗不了国内无良玩家多线程下载工具的狂轰滥炸（在崩溃多次后，官方网站对下载Beatmaps做了诸多限制）。当然，捐赠过的玩家会得到一些便利，其中就包括更宽松的带宽限制，这无可厚非。官方同时鼓励玩家从更多渠道下载Beatmaps以减轻他们服务器负担，对于国内玩家来说，VeryCD上的音乐包亦是个不错的选择。





特殊模式——太鼓和接水果模式

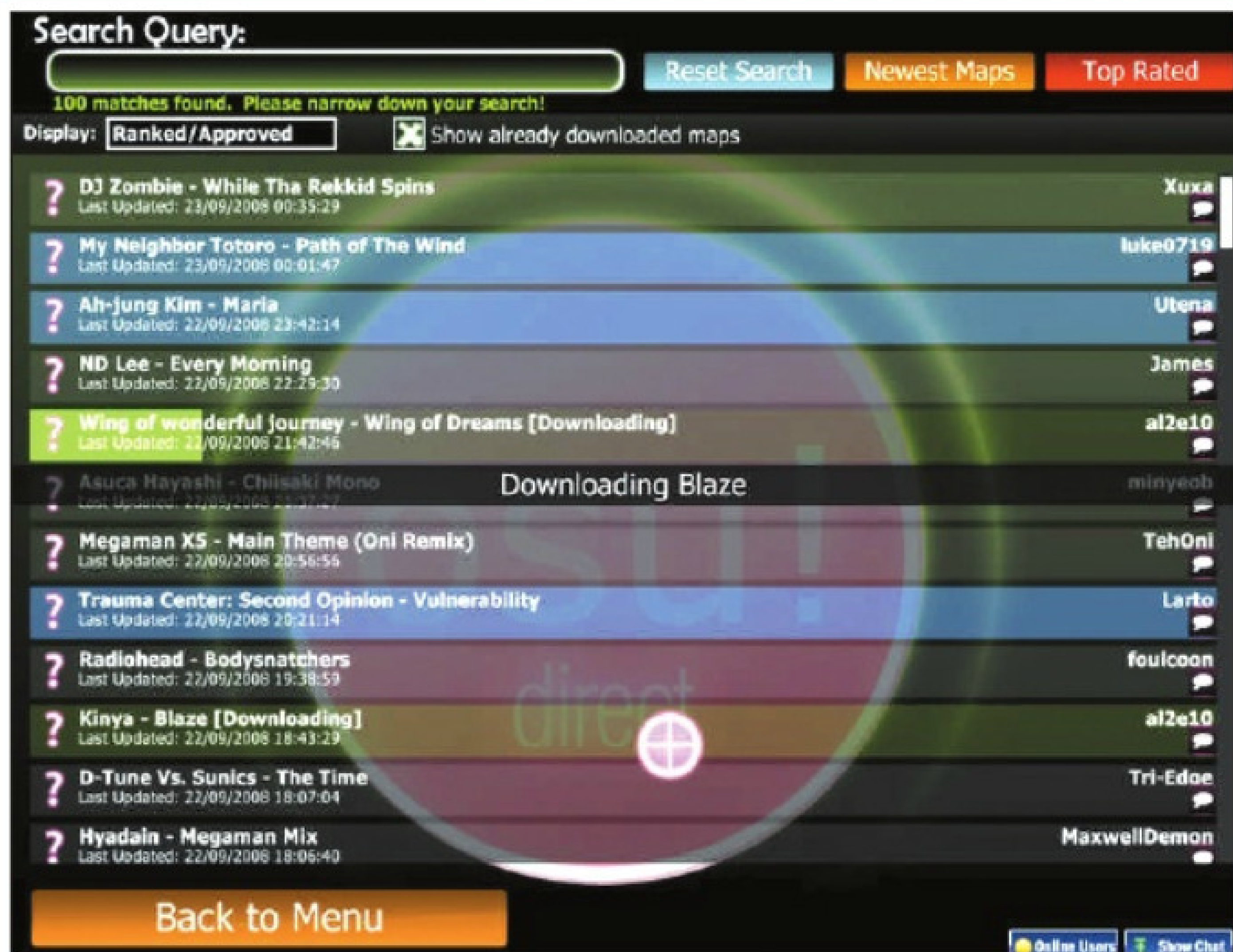
自由度是“OSU!”的最大优势。虽然客户端只有20MB，但一个“OSU!”爱好者拥有数GB的Beatmaps文件夹是一件再普通不过的事情。只要你具有一定的节奏感和耐心，将自己喜欢的音乐制作成Beatmaps供全世界玩家“弹奏”也并未难事。在用户体验方面，这款游戏值得所有同类作品学习。也许是因为同时拥有iPhone版的缘故，“OSU!”有着PC游戏少有的“如丝般顺滑”的菜单界面，鼠标反馈会给人一种使用电容触摸屏的错觉（玩过iPhone的人应该很清楚这种感觉）。玩家一进入游戏便会自动联网，鼠标停留在任何一个音乐标题的同时，屏幕左侧即显示出成绩排名。只消轻轻一点，就可以欣赏到这些顶尖高手的录像。如同知名ACG视频网站AcFun的评论模式那样，在播放录像的时候，我们会看到其他玩家对这个录像的评论，各种语言飘过屏幕，有中文、日文、韩文，更多的时候是英文。每当成绩结算，系统会自动将成绩上传到服务器上，由此来决定排名的升降。如果你的水平足够高，当然也可以出现在左侧的排名里。通常我们总会遇到几次如有神助发挥超常的时候，看着自己的排名以4位数的跨度往上蹿，成就感是不言而喻的。



四星以上的Beatmaps需要大量密集精细的操作，对节奏感也有很高要求

与朋友一起联机也十分方便，可以经由游戏内置的语言频道很轻松地找到相同语种的玩家（国内玩家占了相当大的比重）。这时自由度的弊端开始显现出来：并不是每个玩家都有房主建的那张图，这时就得到官方网站去下载相应Beatmaps了。其间要打开一次浏览器，这是唯一让人觉得比较不方便的地方。追求自由度必然要承受的某些代价，完全封闭的音乐网游则完全没这个顾虑，同时也失去了自由度。

很少有音乐游戏可以在自由度和网络联机之间均衡得这么好，有的如MANIA，这个在国内素有“单机版《劲乐团》”之称的模拟器，拥有丰富的自定义功能、强大的兼容性，支持众多格式，然而它不支持网络联机。有的虽然支持，名气也足够响亮，但模式陈旧，歌曲过时，最终被玩家遗弃。想想曾经的DJMAX网络版





（上图）“世界“OSU!”第一人Cyclone手部演示视频”

（左图）如果你捐赠了“OSU!”，就会得到VIP资格，最大的好处就是可以在游戏里直接下载Beatmaps

Rank	Change	Player Name	Accuracy	Play Count	Total Score (level)
#1	-	H1ko	99.5216%	73,397	107,462,094,884 (100)
#2	-	Harder	98.5011%	52,467	78,813,538,741 (100)
#3	-	hyt103	96.7103%	73,488	90,055,885,800 (100)
#4	↑5	Ana_Coppola	98.8672%	64,288	114,837,992,453 (100)
#5	↑1	Flute	98.4213%	32,340	48,123,029,165 (100)
#6	↓1	osuplayer111	98.5521%	29,889	52,424,945,889 (100)
#7	↓3	Izy	96.6352%	23,412	42,030,077,583 (100)
#8	↓1	Doomsday93	97.6077%	80,820	73,001,386,987 (100)
#9	↓1	ykcarrot	98.2877%	53,332	78,838,600,598 (100)
#10	-	White Wolf	98.3388%	50,098	65,204,206,889 (100)
#11	-	orioncomet	94.4894%	54,732	61,661,567,370 (100)
#12	↑1	kuburaczek	98.2814%	41,740	55,157,853,837 (100)
#13	↓1	kaouji	94.4724%	41,821	43,881,451,110 (100)
#14	↑2	f0012979	97.867%	56,134	67,135,924,109 (100)
#15	-	SteRRuM	96.2965%	28,596	55,493,340,367 (100)

（右图）目前排名第一的是一个来自乌拉圭的玩家，国内玩家在前五名占有两个名额

吧，它夭折在公测里。

平台瓶颈

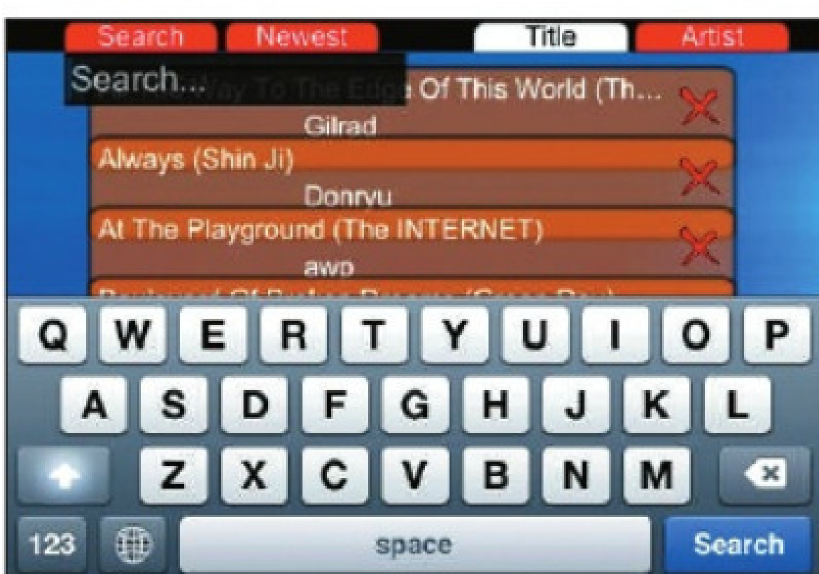
虽然玩家数量在不断增长，和《吉他英雄》这种畅销音乐游戏比起来，“OSU!”的知名度还是差了一大截。宣传力度是一方面，从掌机上平移过来的操作方式和PC平台自身硬件特性的矛盾则是另一方面。

每天有数百人注册“OSU!”账号，有的人加入，有的人离开，无论何时，“OSU!”的同时在线人数都在100上下徘徊，从这些用户名上就可以看出，起码在国内，留下的大部分玩家都是ACG爱好者。这又回到了开始的问题上：“OSU!”可以成为一个受众广泛的游戏，但它很难成为一款流行游戏。对于大部分玩家来说，这种玩法单一的音乐游戏缺乏足够的耐玩度。“OSU!”耐玩度完全因人而异，可能仅限于尝鲜的程度，一首音乐足矣。也有人一年如一日地投身其中，追求着SS评价和成绩排名。他们这种对评价和排名的热衷很类似于纵版STG爱好者对一命通关和分数的追求，热衷程度越高，耐玩度就越高，而普通玩家显然是不会有这么高热情的。

“OSU!”诞生后不久，国外主流的游戏网站都曾报道过这款游戏。这些挑剔的编辑们言辞中不乏赞美，有的甚至称“OSU!”为“改变音乐游戏界”的伟大作品。然而在每篇文章的最后，他们都对鼠标操作所带来的不便表示遗憾。在PC上，鼠标是最接近NDS触笔的操作方式，但仍然不尽如人意。鼠标在高节奏Beatmaps中难以定位，缺乏代入感，是很多休闲玩家放弃“OSU!”的主要原因。甚至有爱好者不惜花费重金购入触摸屏或数位板来改善操作体验。相比那些有专门控制器的商业游戏，缺乏一个标准的控制器是“OSU!”最大的弱势。

鼠标的直观操作还会带来一种误导，使得绝大多玩家先入为主地把光标移动到“打击圈”上，然后点击鼠标。这看起来并不不妥，事实上并不是一个正确的操作方式。任何轻微的点击都会给鼠标一个向下的力，在高难度歌曲中，这个微不足道的力会严重干扰鼠标精确移动。只有把移动和点击分离，才能准确定位，比如用键盘来点击确认，鼠标只负责移动光标——当年“OSU!”世界第一人Cyclone就是这么做的，现在我们还可以找到他的键鼠操作手部演示视频。而往往玩家是先用纯鼠标操作，后来上论坛或看视频才发现居然还能用键盘玩，可惜为时已晚，已经不大可能改变操作习惯了。看似用鼠标，实则用键鼠，是“OSU!”的第一个矛盾。





iPhone版“OSU!”，相比PC版做了一些改动，使得在小屏幕上更容易操作

第二个矛盾来自于显示设备，游戏支持主流显示器的高分辨率，而事实上玩家几乎不会用到这样分辨率。一旦有一名新手试图在24寸显示器上全屏游戏，他会马上发现，鼠标移动跨度之大，已经完全超过可玩的程度。这意味着“OSU!”基本与高分辨率大屏幕无缘，视觉表现力因此大打折扣。就我个人而言，我通常习惯在1280×800或1024×600的分辨率下进行游戏，这看上去已经很小了，尤其是显示器本身够大的情况下，为了更精确地操控，这是一个不得不做的妥协。

看到这里，聪明的读者应该已经想到“OSU!”的最佳游戏平台了，没错，就是iPad。简直就如同量身定做般，在iPad出色的触控手感、合适的屏幕尺寸面前，前面提到的所有问题都会迎刃而解。此前“OSU!”有过iPhone版，不过分辨率为480×320的3.7寸屏幕显然不能提供舒适的游戏体验，很多原iPhone游戏的iPad版已经证明，哪怕只是单纯的屏幕面积增加，也完全会将游戏体验带入一个新的高度。遗憾的是，目前“OSU!”还没有iPad版的消息，倘若日后真的出了这个版本，对PC游戏也是个不小的警钟。在这个家用主机纷纷加入体感要素、连手机游戏都能多点触控重力感应的大趋势下，虽然我们尚能用鼠标模拟触控、键盘模拟太鼓，那么，以后呢？

“石器2”，哈哈哈哈

■北京 抗战时期

《石器时代》在日本从1999年展开业务，经过三度营运权转移，于2009 年10月迎接来10周年，然而终于在2010年2月24日终止服务。在国内，《石器时代》更是被很多玩家称为网游“初恋”，曾经多少个日夜都有她相伴，虽然国服已停，但仍旧是一份每次想起来都不由自主微笑的回忆。于是当《石器时代2》传出消息后，不少我这样的“老”玩家都在轻微颤抖……这是兴奋的颤抖。

目前国服《石器时代2》正在进行不删档测试，不过台服《时器时代2》已经在去年12月24日停止运营，停营风波似乎给国服笼罩上一层不详的阴影，而根据游戏体验，这层阴影成为现实，对《石器时代2》我只能给出“哈哈哈哈”这种评价，因为它就像一个笑话，所以我又在颤抖……这是愤怒的颤抖。

《石器时代2》毁了“初恋”

我们来看看《石器时代2》的官方介绍，“清新可爱的画风，逗趣活泼的宠物，即时回合制的战斗方式，将带领大家回到最无忧的纯真时期。故事就发生在很久、很久、很久以前……到底是多久呢？大约是在地球形成初期，当时已经分出天空、陆地和大海，大约是在人类、恐龙以及肉眼看不到的精灵们共存的时代……”

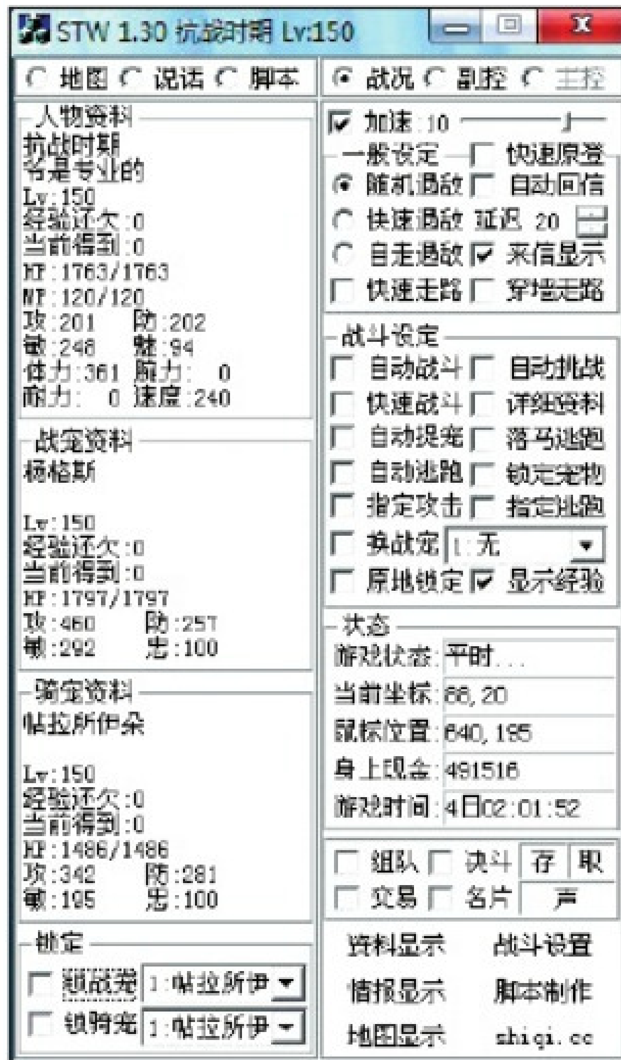
老实说，看完这段介绍，我就已经失去了大半兴趣，石器老玩家，你们懂的。好吧，其实我不想这么幼稚，但当我看到有人模仿我美好的“初恋”，还模仿得就像一坨苍蝇喜欢聚集的东西……我终于扭曲了。

《石器时代》被业界认为是国内网游史至今为止的十大网游之一，也是目前中国市场内活得最长的网络游戏。作为在国内出现的第一款Q版回合制作品，如同一股清新之风吹入，让当时多少玩家为之颠狂。有趣可爱的人物模型，远古时代的故事背景，轻松而不血腥的PK方式，不停吸引大量玩家前往尝试并选择留下，《石器时代》让当时玩家有了更开阔的视野，“石器”几乎成为那时网络游戏的代名词，曾创下20万人同时在线的成绩（这个数字在那个年代是不可想象的），注册会员数更是累计超过





（左图）还记得这里是福村，《石器时代》80级的升级地点，哎呀真是怀念
（右图）现在看起来有些“傻”的场景，却是我们当年最兴奋的画面





（上图）港服玩家对“石器2”的失败点分析

（下图）从功能角度看，《石器时代2》的内挂完全无法和《石器时代》那种类似插件式的外挂比肩，而且老实说，《石器时代》毕竟是老游戏，很多内容设定都有“不人性”的地方，外挂在某种程度上是对游戏的完善

500万，在国内享有极高的品牌知名度和忠实的玩家用户群。其独特的卡通画风，轻松的沟通形式到目前仍然独树一帜，领先于同类竞争产品。所以《石器时代2》不被玩家和业内关注几乎不可能，一边渴望的是梦想的延续，一边担心的是竞品的出现。现在尘埃终于落定，梦想不会延续，期待它的玩家现在可以回家洗洗睡了，而厂商也大可吃下安心丸，在这个被洗礼了10年的国内市场，这款作品对现在的厂商来说，构不成丝毫威胁。

糟糕的客户端下载

当我怀着激动的心情去下载客户端时其实是我受到的第一个打击，官方主页上的客户端下载链接失效（点击下载后立即完成下载，但文件不能用），需要去其他媒体站点下载游戏，但各媒体的客户端大小又不一样，弄得人家好是迷茫……下载结束，安装游戏，登录后却不能更新，一直提示更新失败，在官网上下载补丁包也无法解决问题，于是去各大网站、论坛上搜索解决方法，结果发现我并不是唯一的倒霉蛋。

直到17：00服务器开始临时维护前，两个小时里我尝试了多种解决办法，但是涛声依旧，而且维护后的一个综合更新包依然没能解决问题。其实一测时根本没有这个问题，为什么二测时会出现这么“二”的问题……现在这个问题已经得到解决，但你去官方论坛看一看，掉线问题再次困扰玩家。好吧，你们说这是内测，服务器还不稳定，没问题，但内测时就大开商城出售宠物，这倒是很稳定……

失败，失败，还是失败

《石器时代2》的诸多败笔之处，以下几点玩家呼声最大：

1.《石器时代2》对于外挂态度非常坚决，一律封！如果是别的游戏，我肯定大声叫好，但问题是这是“石器”，而《石器时代》的精髓就在于外挂……这句话也许很多人不会认同，但没错，就是外挂。如果当年《石器时代》没有外挂，就不会那么火，不会给我们留下那么深刻的印象。宠物的成长率计算、脚本制作、自动任务……有人说3DMMORPG够高端，上手难，其实“石器”上手度才算难……如果没有外挂，有多少玩家能知道任务怎么做？如果没有外挂，多少人只能一辈子在深红门口等待？如果没有外挂，从渔村到漆黑玩家该怎么办？虽然现在大家都反对外挂，可《石器时代》真的离不开外挂，就像WoW的大脚一样，如果没有大脚和类似插件，会对游戏操作有多大影响？所以与其说是外挂，不如说就是现在游戏中自动寻路、自动挂机这样的标配内挂或者类似大脚那样的插件，而且你还在商城里贩卖自动挂机道具，做人要有良知啊……老实说，除去“快速战斗”，当年“石器”的外挂没有不合理的地方，但就算“快速战斗”这个功能其实也是被逼所致，不然何年何月才能到满级……通过外挂，玩家可以看到战斗信息，例如对方有多少血，多少魔法，多少级，这些功能都是大家喜闻乐见且不影响游戏平衡性的。所以封外挂没问题，但在2010年，这个网游已经在中国度过10个年头的2010年，就不能把这些功能整合在游戏里吗？

2.宠物：合法洗宠，只要你有钱！有钱买道具，人人都有强力宠！《石器时代2》中再也没有之前捉宠的乐趣——游戏中最大的乐趣——当年大家辛辛苦苦地去捉人龙、蓝暴、黑鸡……现在只要你有钱，什么都可以有。而且野生宠物与自养宠物没什么区别，辛辛苦苦升够等级去捉1级人龙，养到29级后和火洞捉的 29级人龙能力竟然不分上下……

3.战斗：只要你有足够的钱，战斗时可以一次上5个宝宝！我想问，这跟单机有什么区别？《石器时代》在战斗前要考虑好带什么宝宝，战斗中如何更换宝宝，甚至可以说这是战斗系统的精髓之一，现在这种改动让游戏完全不是“石器”了……当然，《石器时代2》的战斗效果挺不错，出暴击时的感觉让人很愉悦，可是，这种画面上的进步怎么可能抵消精髓的流失？

官方宠物，价高者得

“2代”特色

在官网可以看到官方对游戏总结的一些游戏特色，有意思的是，你可以把它理





（上图）目前《石器时代2》的“家”只能放点商店里出售的东西，可对于现在最流行的游戏元素来说，确实有些不够完善

（下图）虽然还未大面积测试，但市场上的玩家未免也太少了……

解为一种“自爆家丑”……

1.《石器时代2》的最大的特色就是宠物养成，宠物种类高达200种以上。可是，这貌似不比《石器时代》强到哪去吧？《石器时代》的宠物据不完全统计都已经300多种了啊……“宠物”会和玩家们一起成长，到达一定条件时，还会生出可爱的宠物宝宝，这点倒是不错，聪明地把男女生子换成宠物生子……

2.简单易懂的操作方式？这是所有Q版回合制游戏里都会有的好不好，这如果算是特色之一，你让那些靠一个键就能横行的游戏情何以堪。

3.冒险小屋。这个想法虽然不算新颖，但确实挺吸引人，比如很多女性玩家肯定会把装修自己的小屋作为头等大事，也能增加一些收费道具不是。不过这“家”是不是小了点？我曾经玩过的《妖怪A梦》里面的“家”中可以种植、收获植物，还能卖钱，而您这个则是必须花钱……

扇顾客一个大嘴巴

在我看来，“商业宠”是《石器时代》走向灭亡、内部“糜烂”的元凶。游戏运营到一定阶段，运营商就想抓住更多商机，点卡收费已经不能满足胃口，你知道，“放水养鱼”那么久，“收网赚钱”的时刻来了……于是商业宠顺理成章地出现，高属性的成长，华丽的外形，一个宠物官方报价最低的也要100～200人民币，高级宠则都是上千价格，有个“官方宠”绝对是尊贵的象征、王者的风范…… 非人民币玩家（特别是老玩家）的心理想法则是这样：“我在这个游戏从始至终坚持并支持你们运营商，现在我花的时间和精力在RMB玩家和“商业宠”面前不堪一击，痛苦不已，给个理由？没有我们这些玩家，你的游戏能支撑到现在吗？OK，现在我不玩了，你们有钱的自己跟自己玩去吧。”有很多老玩家在服务器里是有相当威望和煽动性的，一旦发帖离开，就会带走一片玩家去玩别的游戏。游戏玩家一少，合成东西抓的宠卖不出，经济系统这种游戏命脉直接崩坏，接下来就是更多玩家的流失。这是我认为《石器时代》走向灭亡的真正原因，然而《石器时代2》不但没有吸取教训，反而变本加厉。用道具收费、宠物收费等各种名头来赚取更多，没错，虽然现在是道具收费游戏时代，但是不是起码要吸取一下前代的失败之处？想点更合理的盈利点？而且“商业宠”会直接破坏游戏核心，无异于杀鸡取卵，先把玩家留住，自然有人花钱，我是说，你总不能在赚钱之前就先扇顾客一个大嘴巴吧？

编后：拿到这篇文章时我非常犹豫是否刊登，询问了不下5个朋友都得到“石器2”确实不尽如人意后，才决定使用。因为“石器”两个字就如同现在的“暴雪”一样，逐渐成为一个雷区，说它好，有人骂，说它不好，还是会有人骂，真是难搞……所以我已经做好了被喷的准备，如果这篇文章能够成为所有“石器”Fans圆梦过程中的一颗螺丝钉，那被喷我也认了，这话听起来有点不要脸，不过我还真没骗人，只要想一想我当年玩到EQ2时的失望，对这种心情我便感同身受了。

另外一点让我犹豫的是有关作者对“石器”外挂的肯定，我本人相当憎恨外挂，但我不认为外挂可以靠人类“自觉性”这种假想出来的东西杜绝，只有通过游戏的周全设定和执法者（厂商）的“硬性”手段才能让它彻底消失。但是作者认为“石器”中的“外挂”是个特例，之所以打引号，因为这里的外挂除去某个功能外，并不影响游戏平衡性，也就是说，这就好像某天暴雪封了所有插件功能，大家只能玩到“原汁原味”的WoW。其实有关这点我是不赞同作者意见的，不管外挂的功能到底如何，这个口子厂商肯定不敢开，因为谁能保证都是“良性”外挂呢？当然这可能与我没玩过“石器”有关，所以该段内容我并未修改，至于读者有何看法欢迎与我交流，我的意见就是封外挂没有错。

最后说个好玩的，和文章没什么关系。“石器”我虽然没玩过，但是看我女朋友玩过，之所以我后来没加入其中，可能和我接下来要讲的故事有很大关系……记得她建立完人物，和长老或者什么NPC对话完后，就准备出新手村做任务，这时有个“好高级”的“哥哥”问她，“来，我带你打怪。”于是接下来的游戏是这样，他先进入战斗，把怪打个半残，然后我女朋友再组队加入，打掉最后一点HP，获得大量经验值……具体过程我有点记不太清，反正大致就是这么个意思。迅速升到20级后，他又对我女朋友说，“走，我带你去看风景。”之后俩人转啊转的，钻过一个山洞来到一个山顶，我记得那里有些鲜花，有个夕阳……于是我就对这款游戏完全失去了兴趣，并且也不让我女朋友玩了！哼哼！



你看，内测时就已经有VIP道具和宠物了……这和现在《石器时代》私服差不多，而官方《石器时代》在金山代理之前，是没有这种设置的



法师"Solo"谈龙之谷

■北京 Doodlee

《龙之谷》的激活码已经在淘宝上卖到100多，这个价格说明关注这款游戏的玩家确实相当多。读者拿到这本杂志时《龙之谷》应该已经开始了第二次测试，这款作品到底值不值得玩媒体说了不算，盛大说了也不算，还是要看玩家反应。恰好前阵52PK举办了一次《龙之谷》联赛，能在比赛中崭露头角的玩家肯定对游戏较深了解，下面就来看看法师组冠军、4个职业总冠军"Song、Solo"的访谈（以下简称Solo）。

1.《龙之谷》之前玩过哪些网游？喜欢哪种类型？如何看待网络游戏？如何看待PvP？

Solo：在《龙之谷》之前玩过《跑跑卡丁车》、CS、CSOnline这类的竞技游戏，很遗憾的是WoW没玩过，这是让我感觉很可惜的事。我个人比较喜欢竞技类游戏，就是"等级和装备不能改变一切"的游戏。在我看来网络游戏就是娱乐为主，不管游戏怎么样，只要自己能玩得开心就好。至于PvP，我觉得对于大部分玩家来说，PvP是游戏中很重要的一环，因为毕竟很多玩家打好装备、疯狂冲级，最后都是为了能在PvP里大显身手，一个游戏的PvP只要做到RMB玩家不至于很变态，我想在这个年代，就足够了。一款游戏毕竟是为了赚钱，你不可能不让代理商赚钱对吧，只要不是太过分，我想很多玩家都能理解。

2.为何会玩《龙之谷》？当初是哪些内容吸引的你？

Solo：说起为什么会玩，其实挺凑巧的。当时新买了电脑，就到网上找找有没有可玩的游戏，看到《龙之谷》视频时，一下就被吸引了，虽然当时的视频版本还很老，没有现在这么华丽，但它的的"无锁定"模式很让我喜欢，据我了解，这个模式在3DMMO里并不多见，我想对所有喜欢PvP的玩家来说，这都是个惊喜。就是这个模式让我决定玩一下试试。



3.游戏之后，觉得这款游戏与之前想象的有何不同？为何能够坚持玩下去？

Solo：玩过之后发现游戏画面比我之前想像的要好，开到普通效果时就挺不错，　如果你的电脑够厉害，可以开到高试试，效果确实挺漂亮。除画面外，《龙之谷》里的PvP模式和PvP时的打击感给我留下很深印象，可以说，在这款游戏里，PvP时一切皆有可能，不一定你级数高你就稳赢。而且PvP时对玩家操作的要求不低，非常符合我对游戏的要求，所以就这么玩下来了。

4.通过游戏体验，你认为《龙之谷》的最大亮点在哪？有哪些不足？

Solo：我觉得这款游戏最大的亮点就是"动作网游——无锁定模






式”，至于不足的话，我觉得《龙之谷》可以更多元化一些，比如再多加入些游戏内容，不然游戏时间长了会觉得有些枯燥。值得一提的是操作手感，我想只要是玩过这款游戏的人都会竖起大拇指（不是广告……），4个职业的平衡性做得也还行，没有全能的职业，都有自己的准确定位。

5.为参加这次比赛，大概做了哪些准备工作？

Solo：比赛前我一直很想看看别人的录象，但是当时根本找不到……大概我们就是国内第一批玩家。所以会找朋友练练手，每天冲好级就和一个公会的朋友PK一下，比赛前我心里还是挺紧张的，偷偷说，其实每次比赛前我都会去上下厕所……

6.哪些对手或者事情给你留下比较深的印象？

Solo：印象最深的是牧师组冠军，争夺总冠军时输给了他一场，后来他和别的2个职业PK，如果他都赢了那冠军就是他，不过最后他输给了战士组冠军，变成我和他再战一次决出总冠军，然后我赢了……

7.对那些喜欢PK的玩家，你有哪些建议和意见？你认为《龙之谷》是一款竞技性较强的游戏吗？

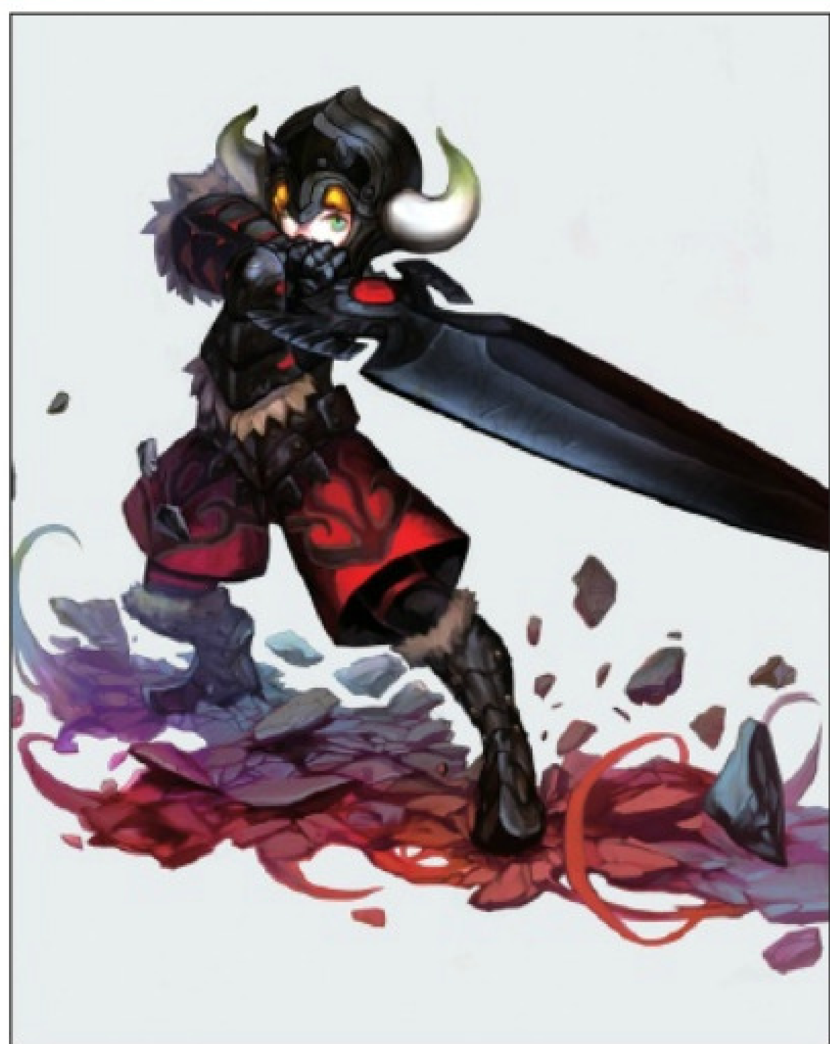
Solo：对于PK这方面，我的建议就是多熟悉自己职业的技能，实践才能出真理。现在网上有很多视频了已经，可以先去借鉴下别人的打法，然后再思考哪些适合自己，慢慢开发出属于自己的战斗模式，光学人家没用。《龙之谷》这款游戏对于灵活性很看重，不能死搬道理，技能需要灵活运用，只要能把自己职业里的技能都弄得相当熟悉，明白什么时候用什么，那就已经离一线玩家不远了。也有不足，我觉得现在唯一的不足就是PvP方式还是有点少，希望能尽快开放16v16，甚至32v32。

8.你认为在《龙之谷》的PK中，装备和技巧哪样更为重要？为什么？或者说，在获取装备和PK这两者间，你认为目前游戏表现的如何？能否让普通玩家也参与其中？

Solo：不用说，技巧肯定要比装备重要。当然，如果2个人技术一样的情况下，装备肯定有作用，只要两人装备不是一个天上一个地下那么巨大的差距，技术将决定一切。装备的获得做得还不错，测试中我是因为有整个军团的支持，才能让装备好起来，我觉得其实运气占很大比例，打个比方，运气好的话，打难度低副本也能暴个自己能用的蓝装，但如果运气不好，我去打深渊副本照样不出自己能用的装备，时装属性要提一下，那个属性其实不是很变态，让普通玩家能更畅快地游戏，不会出现一碰到RMB玩家就只能认输这种情况。

9.能否为玩家介绍一下你游戏过程中的经验心得？比如升级、赚钱、配合等。

Solo：就升级来说，就是要跟着任务走，不要落下任务不做，还有就是组个固定的队伍，找几个朋友一起玩比较方便，一个固定队伍能做所有任务，起码等级上绝对不会输给别人。还有一点就是副本外面的公告牌任务，在接这个任务时有个小技巧，组队去接任务时不要全接一个任务，就是说1个人接第1个，第2个人接第2个，这样任务就不会冲突，刷任务的速度会更快，这个小技巧非常实用。至于赚钱的话，我还是和我们军团一个女孩子学的，那就是到交易场地低价卖出自己打到的物品，不要想着那些东西能赚很多钱，你卖给别人你能得50银，卖商店的话最多得几银币，以前我放交易场的东西怎么都卖不出去，原因就是定的价太高。配合的话，如果你有固定队，那慢慢就能练出来，提醒大家的是，如果去刷深渊打装备，最好是每个职业1个人，就是1法1战1弓1牧师，这样打出来的装备是谁的就给谁，不会出现出了好装备但没人能穿的尴尬或者两个同职业抢同个装备的矛盾。







10 能否介绍一下你目前的键位设定和大致的技能选择以及原因？

Solo：我的键位是不改的，技能按到6，多出来的技能我会放到第2页上，之后切换着用，现在似乎很多人都是用自定义键，可是我习惯一个东西后就不想再去改变，最初时系统是没自定义键的，所以到现在我也没适应那个自定义键，不过自定义键确实比较方便，下次测试我应该也会尝试一下。如果改为自定义键的话，我会用Q E R F这4个键，加上前面6个建，对我来说已经足够。



就让你去“飞”

■北京 Psychoo

前阵儿我去参加了网易《新飞飞》签约林宥嘉的代言活动，那是一个午后，我借机早退了半个小时（这让我很欣慰），赶到我最喜欢的星光现场，之前总来这里看电视台不让播的演唱会，所以有种特殊的感情。进门儿之后看见很多漂亮的软妹子，她们三三两两站在大厅里说着话，因为我是个守时的男人，所以没有不要脸地去搭讪，而是直奔2楼会场。结果我发现到早了，但我还是没下楼搭讪，他们说这是一种缩卵的行为，其实我只是觉得上楼很麻烦而已，你懂的。



我坐在媒体区，前面是VIP区。我最讨厌VIP区，因为他们总不让我进VIP区，其实倒不是我贪慕虚荣想感受一下VIP的人生快感，只是VIP区比较靠前，可以更清楚地观看舞蹈节目，那种好多女孩穿着短裙的节目，肯定有。我要戴白手套带头鼓掌，这是我233个人生目标之一。

参加活动的媒体和VIP老总陆陆续续到齐，大家习惯性地交换着Business Card，说一些诸如“哦哦，您就是那个谁谁谁啊”或者“怎么，那个谁谁谁没来吗？”之类的寒暄，如果正在阅读这篇文章的您还是一位学生，请不要觉得这样很虚伪很无聊，这就是传说中的“大人世界”，哎呀说远了。

活动开始前一分钟，我听到门口一阵喧哗，一下进来好多人，定睛一瞧，二瞧，三瞧……都是刚才我在楼下看见的软妹子，她们不知道从哪变出来好多写着“林宥嘉我爱你”的小牌子和那种可以发出鼓掌声的假手掌，整个会场一下变得“年轻”起来。

“原来都是歌迷啊”，我想。她们迅速在会场找到还空置的位置，其中有两个女孩分别坐在我左右。你是不是想说，这回你爽了吧？并不是，我不但不爽，还很紧张，因为我一看到女孩子就脸红，从没这么近距离地挨着女孩，而且还是两个……好吧，其实是因为我从没接触过歌迷这个群体，因为我不太能理解“迷”这个境界，但是我觉得能有自己无条件喜欢的偶像并且用全部的爱意去支持他们，应该是一件很快乐的事。就好像我爱着“人工马赛克”。



活动开始，果然有我期待已久的跳舞节目，果然是很多女孩穿着短裙那种，我对此表示愤怒，为什么不让我去VIP区！我是个近视！

但我很快冷静下来，因为我想到我是一个有抱负有理想的青年，熟读西门大官人的故事，怎么能被红尘迷住了双眼，你有神功，我有科学！于是我掏出了相机，就好像一个阵地上的将军拿着望远镜。

几个节目结束后，林宥嘉终于出场。现场沸腾了一下，我身边两个女孩开始欢呼，那个假手掌也发出啪啪啪、啪啪啪、啪啪啪的声音。这时有人到前面拍照，两个女孩因为被人挡住，不停变换着角度从缝隙处观瞧。我发现还有一个女孩站在我旁边，踮着脚尖往前看，满脸的期待。于是助人为乐的灵魂命令我对她说：“你坐我这儿吧，这里看得清。”

之后我在她感谢的目光中，好像刚佩戴上红领巾的小学生一样自豪地往后走去……虽然我后脑勺没找眼睛，但我肯定是有感谢的目光的！

之后我就站在后面看着林宥嘉的一些互动和网易相关人员对《新飞飞》的介绍，并且对我这次让座行为沾沾自喜，不过我旋即陷入忧伤的旋涡……

稍微注意一下就能发现，一般情况下，你大部分时间都会处在同龄人组成的圈子中，所以就像锅里的青蛙，你很难感受到年龄的增长，除非每天都要数一数脸上的皱纹并且问镜子这个世界上谁最漂亮。于是当你突然处在一个比你年轻很多，比如10年左右的环境中时，那种被青春嘲笑、排斥的感觉会袭遍全身。这时大部分人会淡然一笑，幽幽说道，现在这些年轻人啊……

不过我不是大部分人，我属于少数不要脸的族群，所以我准备报复社会……开玩笑。

我想说的是，在游戏这个圈子里，尤其是国内网游圈子里，你能明显感受到时代的变迁，由于受众群体大都是新生代年轻人，厂商很多重要负责人也都在年轻化。正如《新飞飞》Slogan里所说，“这是一款面向90后的游戏”，而从活动现场那些女歌迷身上，我也确实感受到了游戏产品的变化方向。

总能看到很多人对这种变化嗤之以鼻，并定义为一种负面现象，但我还是一如既往地坚持我的想法，早餐在变化，新华字典在变化，服饰在变化，整个社会都在变化，不要恐惧这种变化，就让他们去“飞”，我们都需要幸福。

软盘地带

性别：男，爱好：女

请不要误会，我并不是想传递出“你最大的人生目标就是女人”这样的观念，我只是觉得这句话很有意思……这6个字在之所以在网上迅速传开，被诸多笑话集合贴收罗，我想便是因为确实有一定道理（其实我内心想法是“说得简直太好了！”，但考虑到杂志担负的道德任务——就好像相声要负起学校的责任——我只能把我的真实想法用括号这种方式体现，所谓括号的意思就是，我可以说真话，而且你不能抓我！）。你肯定看过赵忠祥老师（噫？我为什么要加老师两个字）业余时间主持的《动物世界》栏目，一定多少还记得雄孔雀、雄狮子、雄老虎、雄猩猩、雄土狗、雄金丝雀、雄蟑螂……等等雄性动物，按照小明归纳法，他们活着就两件事：吃饭、求偶。很多体征也都是为这两件事服务的。

正如“食色性也”所说，其实人类也是一样，不过与其它动物不同的是，人类擅长掩饰，过去叫盗贼，现在叫潜行者或者别的什么东西，按照小明理论，人类足够虚伪，但是虚伪本身也是一种美（这句话可能有点别扭，有兴趣的朋友欢迎一起讨论）……

啊，说了半天，其实我是想说软盘的一个帖子，“建议大软做一期女玩家（非电子竞技）的内容”，“与你握手”如此写道：我想说的内容暂时没想好，只想了个大概。有些女同事、同学问过我游戏的问题，不是偷菜、电子竞技，问我什么好玩？我基本也说不上来，有的游戏和她们说了说，比如“轩辕剑”，好像不太对胃口。打着MM旗号的网游就不要说了，女孩子们一点都不喜欢。记得过去中学时有一些单机游戏在女生那边也比较受欢迎，除了一些恋爱养成游戏外，《帝国时代2》《古墓丽影》等等，也有一些女生玩。不过现在情况就不太好说了，貌似女生玩得转的除了小游戏，大游戏并不多。不知道能不能做一次这样的文章，无论是探讨还是介绍。

如果你问我为什么这个帖子会让我想到“性别：男，爱好：女”这个标题，说明你便是没有领会发帖人的内涵啊！给女生介绍游戏——女生产生兴趣——话题增多——遇到游戏难点——频繁交流——游戏打通——?

这是一个隐藏结局。

听我胡说八道之前，先来看看软盘回帖。

软盘众：nbmaomao

今天一个女孩子给我演示了下《超级玛丽》和《魂斗罗》，我惊讶了，当然给我演示《尾x3》的那个更让我惊讶……

（**小明**：很久没见你了啊，nbmaomao，名字还是这么销魂）

软盘众：与你握手

上中学那会，我们这边女生游戏挺流行《帝国时代》的。不过女生普遍把这个游戏当成模拟建筑的游戏来玩，只不过只能种地、打渔、狩猎、放牧。感觉像是现在种菜游戏的原始版本。当然她们经常会加几个男生来玩，男生的作用是防止初期就被电脑推了……我觉得咱们男的都把女性游戏给简单化了，她们的爱好也是比较多的，同样五花八门，不过大部分对操控要求低。而且让我钦佩的是，她们的正版意识比我们男的要好，可能也和计算机水平有关？反正我认识的一般都去书店或网上买正版盒装。

（**小明**：不但发帖，还回帖，你实在太有美德了啊，是骑士吧！）

软盘众：空苍绮墨

呃，我打游戏绝对不打技术流，太累。画面的话还是会有要求吧，但低于对游戏性的要求。

现在的游戏打着“女生网游”的旗号，除了取几个傻里傻气的NPC、怪物名称，然后一溜烟的Q版，画面粉得不能再粉，能把人恶心死，这就是所谓的女性网游……恋爱养成我也不大爱（因为《美少女梦工厂4》里我养的女儿……十多回，只嫁了两回，还嫁给了同一个人）。

我喜欢带点动脑子的，又要求不太高的，不要让我手忙脚乱，最好点几个鼠标就可以。《魔兽世界》我不是太喜欢，看他们玩得比上个班还准点准时，哪里还是打游戏啊……现在倾向于女性的游戏真不多，所以大软若想出一期这样的女性专刊，恐怕很难。首先视角就不好选，命题更不好选，恐怕到最后就成了“爱情”“星座”“穿越”专刊了……

（**小明**：求交往！）

软盘众：z5567007

我两个表妹玩了“剑侠”系列所有作品，《大富翁》《仙剑奇侠传》《幻想三国》《轩辕剑》……貌似我玩过的单机她们都玩了，不过她们对现在外国出的游戏都没有兴趣，不知道为何。而且她们玩游戏不会特别去注意什么装备啦、招式啦那些，她们对游戏的结局有着疯狂执着，那种多结局游戏她们都要玩出来才行，所以我觉得女孩子玩游戏还是比较注意游戏的剧情吧。

（**小明**：我也喜欢把结局都玩出来……）

我比较赞同“空苍绮墨”的意见，先不说这个题目难不难做，首先从立意上，我认为虽然噱头足够，但缺少一点“根本”。所谓“女性游戏”肯定是相对“男性游戏”来说的，但何必要给游戏进行这种分类呢？而且从执行性来说，游戏这个东西很难像几何那样分门别类，矩形就是矩形，三角形就是三角形，这个是女孩喜欢的，那个是男孩喜欢的。不过楼主这番“希望有更多女孩来玩游戏”的潜台词我是明白的！这是一个善良纯朴闪闪发光的美好愿望，我会好好收在心底！

最后，根据我个人几十年来的观察，不少女孩对AVG游戏比较有兴趣，画面好看一点，操作简单一点，加上难度合适的谜题和有点意思的剧情，这种“观赏性”更强的作品较容易得到女孩喜欢，其实我真的不想把这个大宇宙定理写出来，因为我也喜欢这样的……

阿卡尼亚——哥特4

预计发售日：
2010年9月7日

■湖北 莫格娜·黑杖

■玩家所做出的任何决定，不仅仅会改变南岛的未来，甚至还会影响整个世界。

德国的RPG代表作“哥特”系列历来是西式RPG的一只奇葩，只可惜因为设计上的一些硬伤，获得的评价都不高。然而这并没有降低系列的发行商JoWooD Entertainment对之的期望，在经历了3代的失败以及与前制作组Piranha Bytes的版权纷争后，将新作的制作权交给了曾制作了《赏金奇兵》（Desperados）的小组Spellbound Entertainment。新作一度命名为《阿卡尼亚——哥特传说》（ArcaniA: A Gothic Tale）也是想推陈出新，可近日又正式易名为《阿卡尼亚——哥特4》，看来还是未能摆脱“哥特”的光环啊。

战火袭来

游戏的剧情发生于前作之后：10年的光阴过去了，世界也随之改变，战争的阴影如同一块血淋淋的裹尸布包围了整个世界，最后战火终于延烧到南海一座如同田园诗般的平静小岛——Feshyr。这里就是此次玩家即将扮演的无名英雄所出生的地方，这位无名英雄从冒险中归来，发现整个家园惨遭可怕的烧杀掳掠。最后他在海边发现，侵略者那绘有老鹰图样的帆船正缓缓地驶向地平线……为了报仇，无名英雄离开了被摧毁的城市。他很快了解到，这样的无耻袭击并非只是鲁莽的佣兵所为，而是有股更强大的邪恶势力藏身其后，准备控制世界。于是，他决定要勇敢面对这个未知的邪恶力量。但他将不会是孤军奋战——他的命运与一名神秘女子以及一项早已被遗忘的强大神器紧紧相系在一起，这也将是玩家本次宏伟旅程的主线之一。


和前作一样美丽的风光


传送点醒目多了，不用玩家再费力去寻找

玩家所做出的任何决定，不仅仅会改变南岛的未来，甚至还会影响整个世界。鉴于游戏的故事发生于前作10年后，玩家将会在旅途中见到一些熟悉的面孔，比如Diego和Gorn，他们也将助你一臂之力。制作组声称本作将会注重情节的铺陈，也会提供丰富的支线任务，游戏将拥有不同的地域文化、三大阵营、五大公会和300余个任务，游戏时间为30～50小时。本作将会同时推出PS3和Xbox 360版本，为了方便游戏机平台的手柄控制，本作在操作上进行了重大的革新，比前几作亲民化得多。

经典承袭

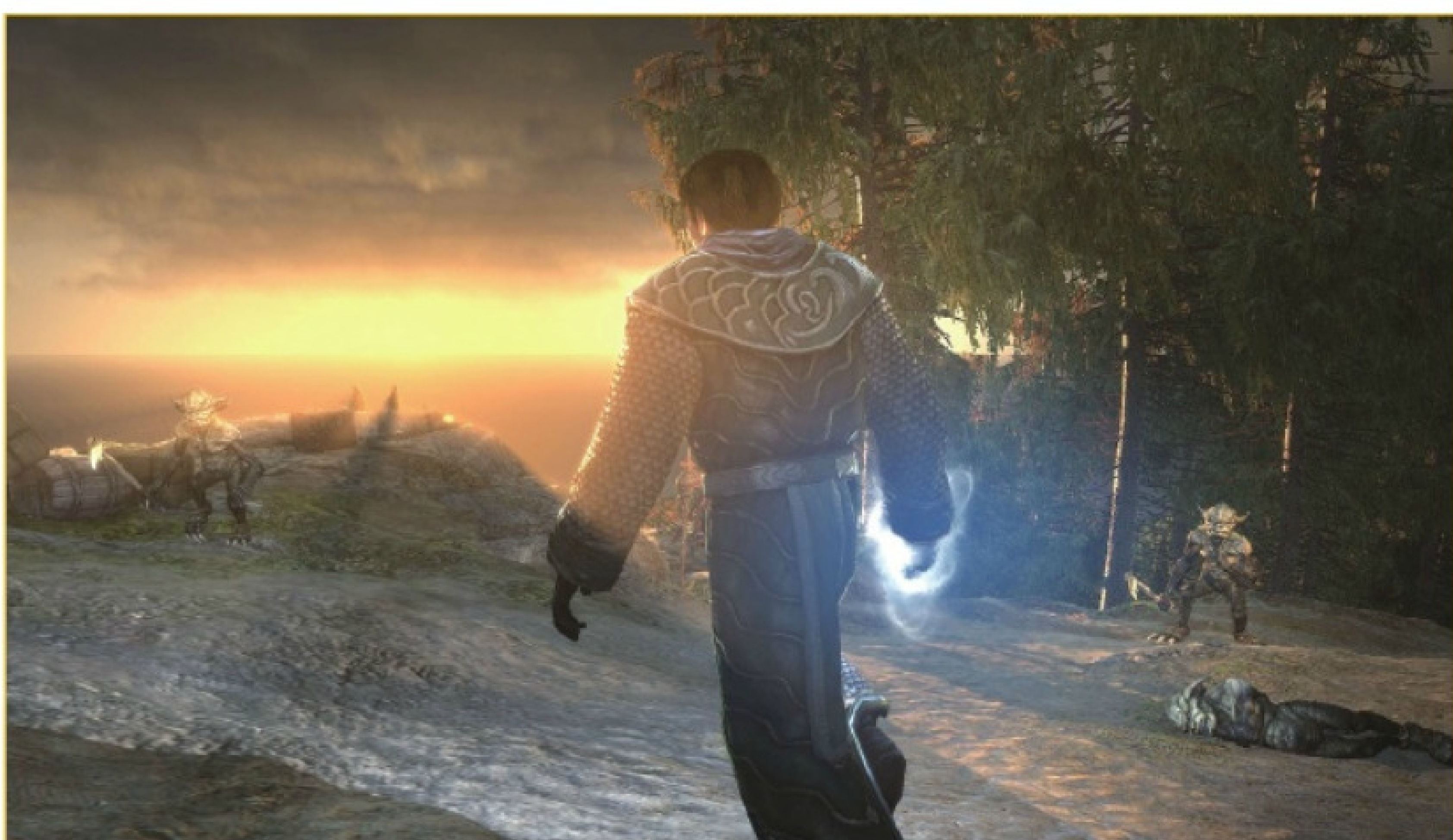
系列中的一些经典设定会在本作中得到继承，比如传送石，且会变得更显而易见，不需要玩家费心寻找。传送石一旦被激活，玩家就可在各地穿梭自如。此外，任务指示器和可标记的地图也为玩家在冒险过程中提供了很多便利（不喜欢的玩家也可以关掉）。本作同样会有真实的昼夜变化，让人印象深刻的光影效果将让游戏的世界显得分外美丽。游戏还拥有不同的气候带、各种类型的动植物、

英文名：Arcania: Gothic 4　本刊译名：阿卡尼亚——哥特4　游戏类型：角色扮演
制作：Spellbound Entertainment　发行：JoWooD Entertainment　期待度：★★★★


再次勇敢面对未知的邪恶力量


没想到宁静的海边也是危机四伏


据说天气将影响游戏中一些事件的进行


我电系法师发威，你们这些迷你哥布林不是对手呀！

地下宝库、以及具有独特建筑风格的城市与城堡等，总之，会创造出一个让玩家身临其境的环境。此外，像狂风暴雨这样的天气效果还会影响游戏中的事件。

游戏的世界虽然是开放的，但有些区域得随着剧情的展开才会解锁。开始的城镇Feshyr就是一个迷人的地方，这儿气候温暖潮湿，被群山所环绕，城中的房屋多由稻草所盖成，充满了自然的气息。城中狭长的街道上长满了青青绿草，放眼望去，在城镇尽头还可以看到波浪起伏的海洋。

职业技能

游戏中共有3种职业，包括战士、弓箭手和法师。每种职业都有各自的技能树，升级后会获得相应的技能点。游戏的战斗采用的是第三人称视角，近距离战斗的控制分工非常明确，比如攻击、躲避、格挡或用盾牌防御。当玩家挥舞着一把双手剑时，攻击速度会很慢，但如果能掌握好攻击的节奏，可以使出高伤害的连招。来回滚动是躲避敌人攻击的有效方式，实在不济也可使用快捷键将药水一饮而尽，这意味着玩家不需要藏匿于树木背后以等待生命值恢复，也不会像前作那样需要“打开背包—选择药水—饮用”这样繁复的操作，以至于还没来得喝药水就葬身于怪物的乱刀之下了。

使用弓箭可选择自动瞄准，方便操作但造成较少的伤害，熟悉了操作后建议使用自行瞄准，这样才能发挥弓箭的最大威力，比如瞄准头部形成致命一击。但这毕竟不是一款射击游戏，玩家使用弓箭时所取得的成效主要还是来取决于技能的发展与选择。

魔法则分为三大派系：可以使范围内敌人被烈火灼烧的火系、让敌人受到伤害的同时减缓速度的冰系以及能暂时麻痹敌人的电系。魔法还有一项附加的好处就是照明功能，当你在伸手不见五指的地下城中探险又忘了带火把时，魔法就是你最好的探照灯。玩家可以随意在这3种模式间来回切换，相信到时候如何最大程度地利用技能树将是玩家讨论的重点课题。


玩家可以在3种战斗模式间来回切换


新的“无名氏”，新的冒险

更多期待

《阿卡尼亚——哥特4》还包括众多的游戏元素，比如炼金术、潜行模式以及开锁等迷你游戏。同样，玩家的阵营选择将会影响分支任务的进行，很多未知的事件都待玩家去慢慢发掘。要问到对前作最大的改进是什么，Spellbound的回答很戏剧性：那就是最大程度地保证玩家不会被Bug满天飞和优化不佳的问题所困扰。此外，就多平台的问题，Spellbound明确的指出，只会在控制方式和游戏界面上有些许不同，游戏机版本并不会比PC版本的难度低。至于更多内容，Spellbound的开发团队三缄其口，很无赖地说了句：“我们还有很多没说的，请大家继续期待吧！” P

（由于制作周期原因，本期杂志未能全面关注E3游戏，请期待下期中旬刊的E3详细报道。）

CALL OF DUTY
BLACK OPS

使命召唤——黑色行动

预计发售日：
2010年11月9日
■江苏 防弹手柄

■ “历史是由胜利者书写的，历史充满了谎言。”

ABC电视台热播7年的剧集《迷失》（Lost）刚刚落幕，Activision便带来了一款同样以“时空穿梭”为主题的全新“使命召唤”作品——《使命召唤——黑色行动》。大概真是受了这方面启发，《黑色行动》采用了“意识穿越”的表现手法，我们将通过一个被疑似囚禁在实验室内的士兵的意识回放，去体验冷战时期美国在古巴、苏联、越南和老挝所执行的一系列秘密军事行动，揭开历史教科书所记录的“事实”背后的“真相”。Activison为此特地于E3之前在洛杉矶举行了发布会，我们终于看到了这款充满悬疑气氛和阴谋论色彩的最新续作。

苏联雪山潜入战

Treyarch展示的第一段游戏试玩发生在苏联。与《现代战争2》中Soap和Roach在天山山脉的冒险不同，这次位于乌拉尔山脉的潜入任务，是从万里之外的美国本土开始的。玩家置身于一架SR-71“黑鸟”侦察机的座舱中，这架侦察机对此时正在俄国腹地进行的特别行动至关重要，而你要做的第一件事情，就是“亲手”将它飞起来。放心，这一过程无需飞行模拟游戏的经验，只需要在跑道上启动加速后，按下操纵杆即可让“黑鸟”腾空而起。



莫非这就是被绑在手术台上，接受“记忆榨取”的那名神秘士兵?

几小时的飞行过程被“蒙太奇”掉了，待画面恢复后，玩家已到达位于任务点之上的3万米高空。通过热感侦察设备，你可以看到地面上标注为蓝色的我方部队，以及一大片被标注为红色的敌军守备力量。你所驾驶的并不是MW中的那架火力强劲的AC-130“空中炮艇”，因此无法给地面部队任何形式的火力支援，但你所扮演的“天眼”角色，能够引导部队安全地躲过敌人的视线，你所做的就是在机舱中为地面部队设置前进路点，让他们躲开敌人哨卡和火力点的覆盖范围。这一游戏环节结束后，玩家终于从飞行员视角切换到地面上一名手持十字弩的特战队员。

“为什么这家伙手持一支十字弩，而不是一把机关枪？”这个问题Treyarch总裁Mark Lamia在发布会上作出了解释。他说，他所认识的特种部队士兵曾经说过，如果潜入战中只允许携带一种武器，那么他们肯定会选择十字弩。这种冷兵器不仅可以悄



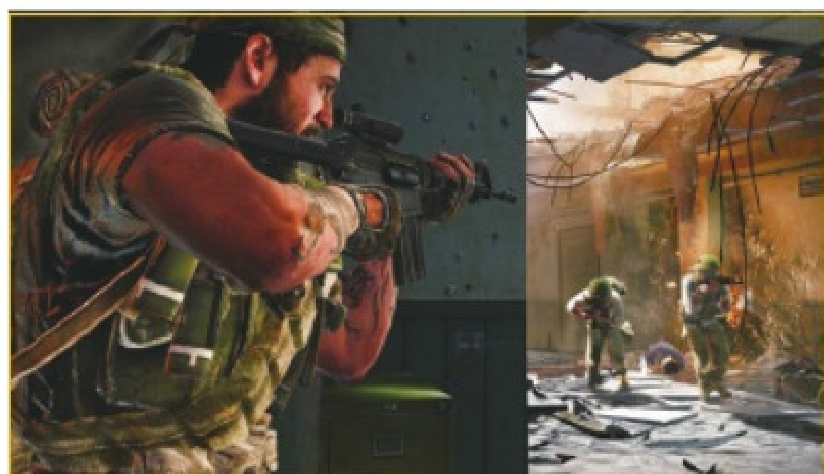
乌拉尔雪山嵌入任务中，玩家的目标就是这个苏军通讯站



从图上看来，为了不暴露身份，美军士兵均使用俄制装备

英文名：Call of Duty: Black Ops　本刊译名：使命召唤——黑色行动　游戏类型：射击
制作：Treyarch　发行：Activision　期待度：★★★★


潜入中十字弩大显神威


闪回发生在春季攻势中的顺化战役


越南任务中玩家将扮演SOG特种兵——官方截图很完美，但游戏内似乎不太可能达到这样的画面


直升机驾驶关仍旧没有多少自由度

无声息地干掉敌军哨兵，玩家还可以在箭头下方加装一枚微型炸弹，就像《战争机器》中的力矩弓（Torque Bow）的用法一样。

在用冰镐攀下悬崖，使用绳索完成惊心动魄的蹦极跳后，完成“高空作业”的特战队员使用《彩虹六号——维加斯》玩家非常熟悉的高空破窗突入，杀进苏军通讯站内部，画面依然采用了MW2“Breach & Clear”的慢镜速射表现方式。

在接下来的室内大战中，那支可以发射“炸药箭”的十字弩发挥了极大作用：待一群敌人朝玩家扑来，只要能用“炸药箭”命中其中一名敌兵，就可以把周围敌人全部炸得东倒西歪。战斗中还有“处决”画面，面对失去战斗能力的敌兵使用，就可以看到主角用匕首、刺刀和枪托弄出的表演效果。

顺化血战

第二个演示任务发生在越南顺化，玩家扮演的士兵遭遇坠机，幸存下来的这个戴着头巾的大胡子纹身男（最初两个预告片的主人公）手持我们非常熟悉的SPAS-12——越战中运用广泛的霰弹枪，但与我们所熟悉的“喷子”不同，这个关卡中玩家用它发射出的是燃烧弹，攻击方式和威力都与霰弹枪有很大区别：只要一发即可使敌人丧失战斗力，中弹后敌人的肢体会被烧着。熊熊烈焰中惨叫的敌人，更加衬托出战争的残酷（这种武器设计当然参考了越战的真实历史）。

最终“胡子猛男”来到一幢驻扎有大批敌军的建筑物前，通过无线电呼叫他获得了数架直升机的火力支援，接下来是一片惊天动地的爆炸声和逼真的建筑物破坏动画（本作的游戏引擎依然不支持实时物理效果）。

关卡初探

除了已经展示的部分，还有两个关卡被披露。

“Victor Charlie”（越共的代号）是《Xbox官方杂志》上曾介绍过的一个关卡，玩家将扮演前文提到过的大胡子士兵，体验前所未有的丛林生存作战。游戏开头，他从直升机残骸中爬出（真是与坠机有缘），手中只有一把匕首。你需要通过潜水、从林潜伏等手段避开游击队视线，潜入湄公河上游的营地布设C4炸药。再进入复杂的坑道体系中，从对方司令部中窃取情报。

“Payback”是另一个被披露的关卡，游戏方式是以往系列中从未出现过的直升机驾驶。玩家驾驶一架AH-1“眼镜蛇”，参与对游击队的空中扫荡。由于系列一直采用线性的关卡表现机制，游戏者对直升机的机动控制权限非常有限，只能进行前方180度范围的横向移动，无法控制高度和飞行路线。在特定剧情脚本被触发后，玩家还需要从驾驶座椅转移到机枪手的位置上，扫射地面。

多人游戏

Treyarch目前只对新作的多人模式进行了简单说明，没有图片和食品发布。这方面的要点如下：

1.载具将会回归，但操作方式和在多人对战中的作用与《战火世界》有较大不同；

2.单人关卡最多支持4名玩家合作，关卡的开放度会有所提高，不会出现4名玩家挤在狭小场景下抢目标的情况；

3.配对系统被优化设计，玩家能更容易地找到水平相当的对手进行多人游戏；

4.Create-a-Class系统允许玩家对自己的外貌和动作模组进行自定义；

5.PC版将支持架设专用服务器——看来MW2玩家们的愤怒声讨终于得到了Activison的正面回应。

职业进化足球2011

预计发售日：
2010年11月

■北京 MerlinPinkstaff

■从盘带的设计来看，我们似乎可以预测，PES将会反映很多FIFA系列的内容……

自从5月份公布第一个预告片，PES系列的爱好者们就进入了PES2011时间。从E3、GC期待到TGS，然后是10月份的发售日，年年如此。当然，第一个预告片除了告诉我们梅西的人物模型几乎没有变化外，没有多少有用的信息。在预告片发布的同时，已经有若干国外游戏媒体被邀请到日本，去KONAMI的PES Productions Studio大本营里率先体验新作。

媒体探营

Computer and Video Games（CVG）网站是世界上第一家发布探营消息的网站，他们的记者也亲手试玩了一下新版本。或许一些细节值得一提，比如CVG提到，将有一半的解说台词被换掉；将有支持“拖拽”的菜单，让玩家实现更简洁的战术调整；比赛的默认宽视角会有所变化、变得更像是电视转播的样子了；比赛的速度有所调整——不是固定在某个新的节奏，而是提供了从-2到+2的5个速度档次，任你挑选；等等。以上都是直观可见的内容，他们随后试玩了几个小时的游戏，由于游戏的很多系统和AI尚未添加进去，体验是打了很多折扣的，有些印象也十分主观，比如他们提到裁判显得更真实了、360度传球更加灵活（PC版的十字键和手柄并不支持这个系统，不知道PES2011的PC版在这方面有什么进步）。可令人沮丧的是，他们也提到门将的AI至少在现阶段看来还有些问题——频频被穿小门的情况还会出现。虽然CVG谨慎地表示，试玩印象“基于一个非常非常早期的版本，制作组还有三四个月的时间去调整主要系统”，但从他们的描述中我们没有感觉到太多令人激动的东西。最不可思议的是，新的防守系统完全无效，没办法，Seabass用嘴解释了一下新作的防守思路是什么。


PES2010（左）和PES2011（中）的图像对比，球衣的改进表现在褶皱的细节上，最右边的是真实的科特迪瓦队球衣

总体风格

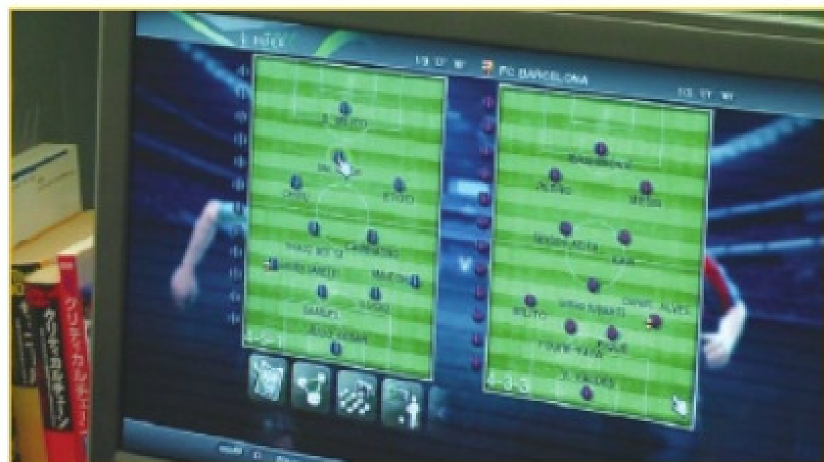
在《FIFA 10》和《2010 FIFA南非世界杯》两款游戏出现后，PES需要什么样的改变似乎已经十分清楚。我们知道世界上不只有一种足球风格，也不只有一种足球游戏，但至少许多系列的玩家真的希望制作团队好

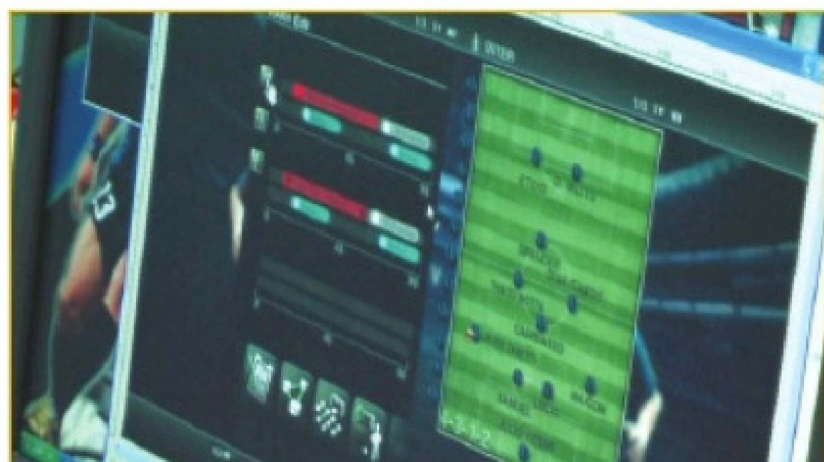

梅西的形象虽然没有什么进化，但制作组展示了一下球员的眼睛是如何盯着皮球看的，按照CVG记者的观察……很逼真



制作组许诺了更真实的拼抢，比如托蒂在护球时跟对手有更多的肢体接触，但这似乎不是游戏亟待解决的问题呀！

英文名：Pro Evolution Soccer 2011　本刊译名：职业进化足球2011　游戏类型：体育
制作：Winning Eleven Productions　发行：KONAMI　期待度：★★★★


战术界面是全新的，图中演示的是国米和巴萨的阵型图，一个不可思议的手型图案可以用于拖拽球员——难道PC版以外也可以如此操作吗?


同样是战术界面，显示为“教练编辑”（Coach Edit）模式，有很多滑块用于调整细节



目前唯一一张带界面的实际比赛画面，亮点是球员传球和射门时脚下弧形的力量条（见右上角放大图），而传统的显示在左、右下角的球员信息则不见了


在回放画面你会看到近处球员呈现出的动态模糊效果，这……有什么意义?

好玩一下FIFA系列。看来他们的确玩了许多——PES欧洲团队的负责人Jon Murphy告诉媒体，PES2011的核心是特别设计的操控系统，它允许玩家更多地操控比赛中的元素。传球和跑位现在作出了重要改变：三角传球和通过聪明的跑位制造空档将是新作提倡的风格，制作团队认为，这种层叠式的进攻是比赛所需要的一切。同样，带球和近距离的微操控会变得更难以掌握，制作组为盘带设计了更多辅助按键，希望提高盘带的入门门槛。Jon Murphy的总结是：“那些在球场上随意玩耍的日子要过去了，因为PES将会反映现实足球的内容。”但从盘带的设计来看，我们似乎可以预测，PES将会反映很多FIFA系列的内容。

精确控制

PES2011一个重要变革是对传球的精确控制。PES系列常年以来只会在长传和射门时出现力度槽，短传会自动寻找附近球员出球，顶多可以通过方向键简单控制传球方向。而在PES2011中，游戏将给玩家最大的自由度，传球、射门、直塞、投掷界外球方向可以由玩家360度控制，短传、直塞传球也将出现力度槽（尚不清楚是否只在手动传球状态下如此）。这样，玩家可以用适当的力度（肯定要好好练一下）将球传向自己想要的位置，然后操纵接球队员接应跑位。这样的设计提升了配合操纵的难度，但也许那些喜欢打配合的玩家会爱上这个调整。

盘带更难

PES2011的盘带有了很大变化。K社似乎感觉到PES2010的某些盘带不够真实，或某些招数有些无敌，因此改变了盘带的实现方式，从中会看到很多FIFA系列的影子，比如通过更多的按键来实现各种带球动作（是的，就是“搓招”）。CVG的试玩里提到，默认按键下，L2是假动作和特殊动作的关键键位，L1、R3也会是假动作按键的部分——但在这方面，似乎最近的每一作PES都会留下几个一招鲜的后门，没有看到最终游戏实在无法令人相信盘带真正变难了。

和盘带有关的一个设计是耐力槽，它将球员带球的运动变得更真实。按照制作组的思路，不断加速将影响球员的跑动，对球员能力值也有动态影响，你可能在“海带”之后传球失准或步伐不稳。

新的防守

Seabass向CVG介绍了新的防守系统的是如何工作的。总的思路还是改善AI和按键（似乎会更多使用右摇杆），为此，制作组设计了一个包括3个等级的防守系统，用来模拟上抢、区域防守等不同的防守策略，以便决定那些电脑控制的球员是坚守位置还是伺机上抢，同时避免一些前作的问题，如默认状态下，后卫会盲目跑向进入自己防守区域的皮球，而不是保持良好的防守阵型。

战术设置

战术设置方面，我们去年已经体验过滑块的作用，但似乎并不是那么明显地可以改变场上局势。PES2011看上去完全改变了战术界面的设计。卡片系统依然存在，并且有新的卡片加入其中，但是隐藏在次级菜单之下。

这个新的主界面就像一个更衣室里常用的战术板，你能通过点击、拖拽的方式来手动移动球员，更直观地设置阵型和主力、替补球员。以前我们可以通过L2的组合键实现一些简单的战术变更，比如防守反击、倾巢进攻等。现在有一个条件战术模式，可以让你的球队在某些条件下自动执行一些战术，而免得玩家在比赛中牵肠挂肚。比如你可以把球队设置为领先时自动回收，或者在60分钟后球员疲劳时，大胆使用中后卫助攻。P

怒潮

预计发售日：
未定

■江苏 防弹手柄

■John Carmack大概真的从火箭现场回来了。

在拉斯维加斯举办的Bethesda Softworks游戏日活动中，刚刚被收买的老牌FPS开发厂商id Software带来了他们的第三个品牌《怒潮》（继《毁灭战士》《雷神之锤》之后）的新消息。关于这款神秘大作，之前的信息并不多，我们只知道这是一款使用下一代图像引擎id Tech 5、以废土世界为背景、强调探索和驾乘体验的主视角射击游戏。现在，《怒潮》的创意总监Tim Willits终于出来介绍了id Tech 5的强大性能，以及整个制作组借助这款“划时代”引擎，在《怒潮》中实现的独特设计。

更多剧情的揭示

《怒潮》的故事发生在小行星撞击地球后的劫后世界，此前各国政府曾在地球上建造了超过400个的地下掩体——“方舟”。由于地表毁灭，人类失去了生存资源，因此“方舟”将全体幸存者置入睡眠状态，到几十年后生态环境改善再将人们唤醒。当人们再度踏上地表，发现此时的世界已不再属于人类——当初小行星的撞击并没有毁灭全部生命，残存下来的人类和其他动物出现了变异，变身为怪物在废土上肆虐。此外，还有一个既不属于“方舟”，也不属于变异者的神秘组织“当局”（The Authority）存在于地表，他们痛恨地下幸存者，会毫不犹豫地攻击身穿“方舟”制服的人类。



荒原、峡谷、莫西干发型或牛仔帽……《怒潮》充满了西部情结



这种“长得”有些像蜘蛛的哨兵机枪，不但可以充当固定火力点，而且还能实现机动部署

英文名：Rage 本刊译名：怒潮 游戏类型：射击
制作：id Software 发行：Bethesda Softworks 期待度：★★★★

结伴而行

Demo从Joe破烂的棚屋开始，如果你一直在关注这部游戏，就会知道这个言行粗鄙、一身西部牛仔打扮的家伙，将成为你在废土冒险中唯一的依靠。玩家与Joe刚刚离开棚屋，就遭到一群变异怪物围攻。没有机枪怒吼，只见Joe取出一支回旋镖状的冷兵器掷了出去，这件“神器”犹如飞去来器，划着优美的弧线瞬间就让怪物身首异处。

解决掉怪物后，玩家与Joe一道跳进了一辆越野车，驶向大型定居点涌泉城（Wellspring），购买饮用水。旅行中两个人并不寂寞，因为大批武装匪徒在驾车围追堵截。Demo这一部分重点向玩家们演示了驾乘作战，看上去很像一个街机风格的赛车游戏：控制赛车躲避敌人的火力和冲撞，施展各种驾驶技巧，避免让战车陷入敌人的包围，并保持稳定的驾驶状态。部分路段的驾驶有一定的难度，比如在通过一段遍布弯道的悬崖时，刹车和躲闪不及就会落入万丈深渊。玩家可以使用车载机枪扫射敌人，但它的射界只有正面135度，想要攻击死角，就需要跳到副驾驶位置上，使用轻武器攻击。

Tim Willits将《怒潮》定义为


变异者也会使用防具来保护自己


id Tech 5能创造出线条圆润的美女，而不仅仅只有重金属外观


设施完备的涌泉城，活脱脱一个西部小镇的翻版


高对比度、鲜艳的色调以及精致的人物，果然是引擎技术的活广告

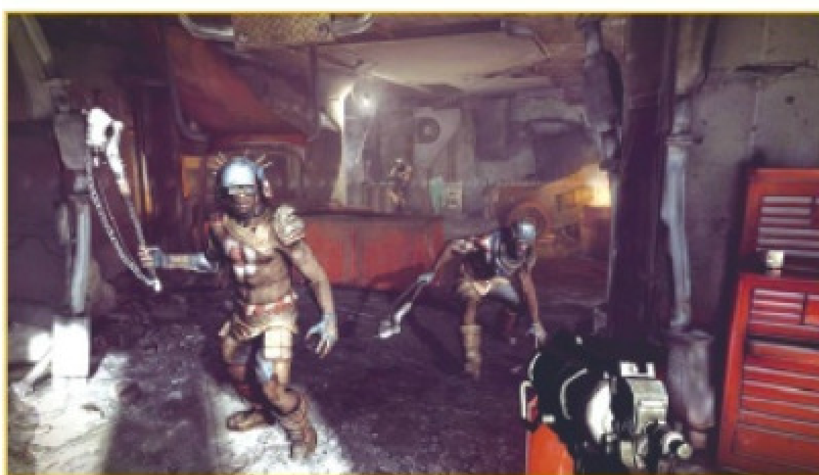
“结构开放但不放任自流”（Open but Directed）——世界是开放的，但整个游戏有明确的单线故事和任务。就拿上述旅程来说，玩家既可以乘坐战车，也可以徒步前往涌泉城，探索数公里道路上的每个洞穴和遗迹，与神出鬼没的变异生物和凶残的暴徒作战，克隆《边境之地》中“刷钱刷装备”的玩法。无论选择何种方式，玩家都会有所收获。

欢迎来到涌泉城

涌泉城是坐落在废土东侧的城镇，大灾变过后，幸存者在这里开凿了一座大型水井。因为其他地方的水源被小行星爆炸后产生的有毒尘埃污染，涌泉城就是废土中的生命之源。接踵而至的幸存者在水井周围建设了城镇，这里也是商人、暴徒、武器贩子歇脚的地方。

玩家到达水井时突然警报声大作，原来变异生物已经侵入水源，并往水中投毒。从看守那里得到一把扳手和一支十字弓，玩家与Joe一道从水井的入口处杀入复杂的地下管道设施。你的任务是在规定时间到达前关闭隧道中的几个开关，阻止污染的水流外泄，造成涌泉城居民集体变异，在争分夺秒的过程中还要面对怪物们的袭击。

Demo展示的最后一个场景，是一座大坝的控制设施，这里已经被暴徒所占据，玩家的任务是从这些不讲道理的家伙的手中抢走一个用于战车改造的重要部件。Tim Willits演示了游戏的工具箱系统：主角随身携带有一个可收集各种零件和工具的箱子，将这些小玩意儿与道具和场景中的物品结合到一起，就可以创造出各种实用的武器。比如将雷管和十字弩的箭头捆绑到一起，就制作出一触即爆的炸药箭；将遥控装置安装到一辆缴获的车辆上，然后再往车厢中丢下几枚C4炸药，就制造出一辆无人驾驶的“自杀式汽车炸弹”。


敌人的设计上看来继承了《毁灭战士》中怪物们对近身攻击的偏爱


口径夸张的左轮枪，它所发射的“胖小子”子弹，能够射翻任何有重装甲保护的敌人

从大坝流程中可以清楚地看到，《怒潮》的战斗方式并非一味“枪枪枪”：玩家会遭遇一种身着厚重板甲的悍匪，无论多密集的火力都无法阻止他们靠近。此时你需要“Fat Boy Ammo”——从大口径左轮枪和霰弹枪中发射出去的金属块（和一般的Fat Boy不太一样哟）。这弹药无法击穿板甲，但却可将敌人砸倒、震晕。

合理运用环境因素，也是赢得胜利的重要途径。在一些室内场景中，敌人凭借掩体和火力优势负隅顽抗，想要正面进攻非常困难。如果可以找到储存丙烷的罐子，那么接下来的战斗就简单了：用十字弓射击储藏罐，刺激性气体会将敌人从掩体后面熏出来，成为你的活靶。如果玩家用枪械来射击丙烷存储罐，就会发生大爆炸——其结果就是让自己同敌人一道同归于尽，这就是缺乏化学常识所导致的后果。

庞大的世界观、惊人的互动性，沉寂多年的id Software和不务正业的大神果然一出手就是大手笔。P





我们似乎应该认定，《辐射——新维加斯》的确会在10月份准时发售了。不仅近期官方的市场宣传活动多了起来、新的资料接连被透露，发行商还公布了豪华的《辐射——新维加斯》收藏版内容。除了内含独家纪录片及访谈节目的幕后制作花絮，有一大票收藏版的礼物是和赌桌有关的……

辐射——新维加斯

预计发售日：
2010年10月1日

■13号避难所 异尘客

■我们应当相信，黑曜石复活范布伦计划的企图永远存在。

作为美国的娱乐中心，物欲极致发展的象征，纸醉金迷的拉斯维加斯一直都是美国的象征之一。有玩家问道："现实中如此重要的城市，为什么在游戏中没有成为核打击的目标，战后还能繁荣昌盛？"项目主管和首席设计师J.E. Sawyer露了点口风："那是因为House先生的存在。"

谁在幕后?

目前来看，这位和某知名医生同名的House先生是真正的"维加斯市长"，他是一位战前的机器人专家，更在延年益寿领域颇有建树：在大战发生时，他把自己冷冻起来，等到战后苏醒，并和他的机器人军团一同控制了整个新维加斯。

不过，这位基于美国传奇富豪Howard Hughes——好莱坞电影《飞行家》（The Aviator）的主人公——设定的天才科学家所能做的远远不止于此。他不但延长了自己的寿命，更延长了维加斯城的繁荣。利用自己的科学天赋，以一种未知方法让维加斯从核战炼狱中存活了下来。这个未知的方法和House先生神秘的历史则有待你在游戏中前去探索。


勇猛的新加州共和国战士

至于为什么要在荒凉绝望的"辐射"游戏中添加这样一个人物，Sawyer解释说："Howard Hughes在拉斯维加斯的历史上扮演了一个举足轻重的角色，在游戏中如果有一个像他那样的自由放任的独裁者，会是件十分有趣的事。"虽然如此，这个"有趣的凯撒"能否像设计者预想的一样引起玩家的共鸣，还要看时间的考验。

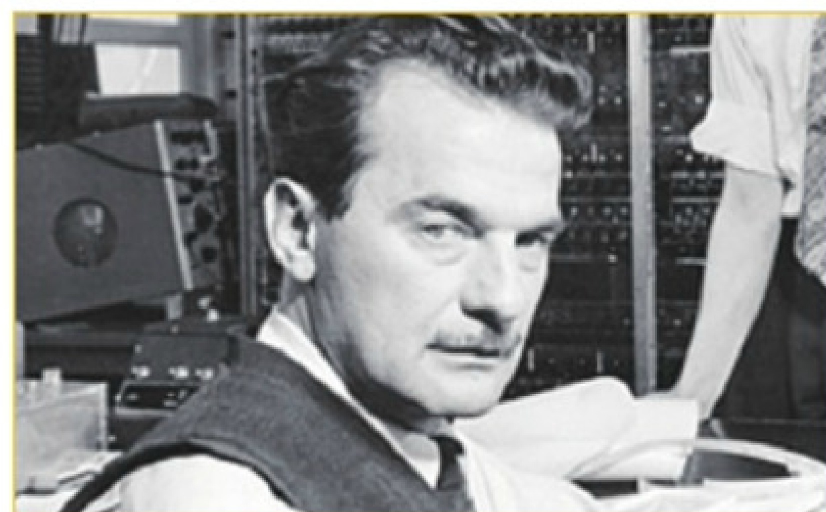
范布伦的复活

熟知黑岛历史的玩家应该知道，早在Bethesda接手"辐射"版权前，黑岛已经在开发代号"范布伦"（Van Buren）的系列第三作了，可惜，随着黑岛解散，这个完成大半的游戏胎死腹中，只留下一个技术Demo和一些设计文档供后人瞻仰。

从黑曜石着手开发《辐射——新维加斯》时起很多人就猜测，这群郁闷的家伙是不会让范布伦计划永远沉寂下去的——果然，随着游戏第一批细节公布，熟悉设定的玩家立刻就认出了不少计划中的内容：凯撒军团、胡佛大坝、还有新加州共和国与钢铁兄弟会间的冲突，等等。

随着近期新消息的透露，《新维


相比《辐射3》，变种人的身体细节发生了不少变化，黑曜石说他们着重重塑了这些家伙的脸


出自范布伦设计文档的Willem Clark照片，他是否能随着Repcon重见天日?

英文名：Fallout: New Vegas　本刊译名：辐射——新维加斯　游戏类型：角色扮演
制作：Obsidian Entertainment　发行：Bethesda Softworks　期待度：★★★★☆


崭新的武器改装系统，一把猎枪也能玩出这么多花样


从范布伦废墟中走出来的凯撒军团



有21号避难所，自然会有21点



战后的维加斯大道依然繁华，究竟是谁在幕后操纵这一切？


避难所居民、美女，还有赌桌、老千，这就是一个完整的维加斯

加斯》与范布伦更多的关联也浮出水面。例如新公布的一个叫做Repcon的地点，是个被僵尸（Ghoul）占领的火箭工厂——这群僵尸似乎正在里面鬼鬼祟祟地作着某种实验，工厂内部总是有爆炸声传来。

仔细翻一下范布伦的设定文档，会找到一个叫做Reservation的军事设施。战前，Reservation是洛斯阿拉莫斯国家实验室的一个核弹测试基地，核战爆发时此地受到强烈的放射性污染，侥幸存活下来的科学家都变异成僵尸。Willem Clark，这群僵尸科学家的领袖，自告奋勇带领一群僵尸到废土上寻求援助。不过，废土的残酷和人类对僵尸的歧视却改变了这位战前精英的世界观。他决心把这个世界变成“僵尸眼中的完美世界”。回到基地后，他集中了所有的科学家，向他们宣布了自己的目标。随后两个世纪里，这群不死僵尸就一直深藏在地下，密谋对人类的反扑……

两相比较可以发现，Repcon和Reservation基地在设计上十分相似，很有可能大同小异。虽然《新维加斯》尚未发售，我们不敢保证两者之间到底有多少关联。不过我们应当相信，黑曜石复活范布伦计划的企图永远存在……

改变，从未改变

除了上述消息外，《新维加斯》对游戏战斗系统的改进也颇被关注。要知道，Bethesda操刀的《辐射3》最受玩家诟病之处除了“一步十跳”的烦人Bug以外，就是平淡的的FPS射击感，有玩家甚至抱怨：不使用V.A.T.S.系统根本没法进行游戏。鉴于此，开发人员保证“将会提高游戏的FPS射击感”，从目前已知的消息来看，黑曜石除了改善射击的控制感与枪械的弹道外，似乎还向一些主流FPS取经，增加了照门瞄准一类的要素。

新作对武器分类也作了一些更改。在“辐射”传统分类中，武器被分成“大型武器”“小型武器”“能量武器”“爆炸武器”4类，但从初代开始，玩家就常被这弄得头晕：“激光加特林到底算大枪还是能量武器？”“小枪和大枪的区分在哪儿？”“火焰喷射器是什么武器？”为了解决这些问题，黑曜石下决心修改这个传统（事实上范布伦就修改过了），目前的设计是将武器重新分成3类：“传统武器”“能量武器”和“爆炸武器”。具体分法很简单：

1.它会爆炸吗？那它就是爆炸武器；

2.它是否使用小型能量电池、微核融电池或其他能量弹药？那它就算能量武器；

3.它是否使用的是各式传统弹药？那它就算传统武器。

此外，技能的分配也随武器分类的变化做出了相应改进，看起来更为真实化。例如力量高、枪法好的战士能把多管机枪化为死神的镰刀，轻易扫除大批敌人；力量弱、枪法差的人不但会弄得子弹乱飞，说不定还有掉枪砸脚的危险……

脚步不停

废土上有许多吸引我们的元素：模棱两可的道德、让人哭笑不得的幽默、深厚的文化背景，还有“战争，战争从未改变”所揭露的残酷人性。“辐射”系列每一次进化，都会伴随着这些要素给玩家带来体验的升华。从上述的变化里，我们能够看出黑曜石的诚意，还能看出黑曜石的野心。 P

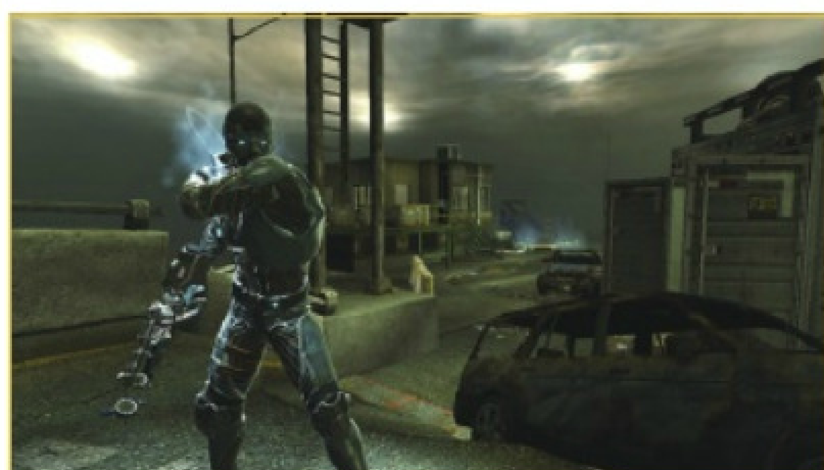
选择扮演Paxton Fettel的玩家，会发现将体验到FPS中从未出现过的游戏方式。制作组指出，本作的合作系统与常见的“双人配合虐电脑”有很大不同，它将体现出两兄弟既合作又竞争，乃至对抗的特性。如此说来，莫非游戏的最终一幕就是两兄弟的摊牌时刻？

极度恐慌3

预计发售日：2010年

■江苏 防弹手柄

■Point Man和Paxton Fettel兄弟展开既合作又竞争的亡命之旅。


从画面直观判断，前几年还引以为傲的画面效果进步不大

全面倒向射击体验的《极度恐慌2》，被不少玩家称为是“F.I.R.E. 2”。现在系列第三作《极度恐慌3》公布了，制作组将双人合作作为游戏的最大卖点。《极度恐慌3》会继续成为F.I.R.E. 3吗？Day 1 Studio试图告诉我们，他们既要合作，也不想让游戏的恐怖感有任何缩水。

冤家路窄

游戏两位主角Point Man以及Paxton Fettel，如果你不知道他们是何方神圣，还需要先回顾一下初代的剧情：二人是系列故事的中心人物——Alma的“儿子”，尽管他们是异灵试验的产物，但这一切都掩盖不了二人的兄弟情。在初代故事中，Point Man奉命杀死了Paxton Fettel。现在，以亡魂方式存在的Paxton Fettel回来了，他缠上了Point Man，但所扮演的角色却比复仇者更加复杂：他是一名介于同伴和敌手之间的角色：一方面，他要通过Point Man去接近Alma，实现其不可告人的秘密；另一方面在等待时机，置兄弟于死地。

各有所长

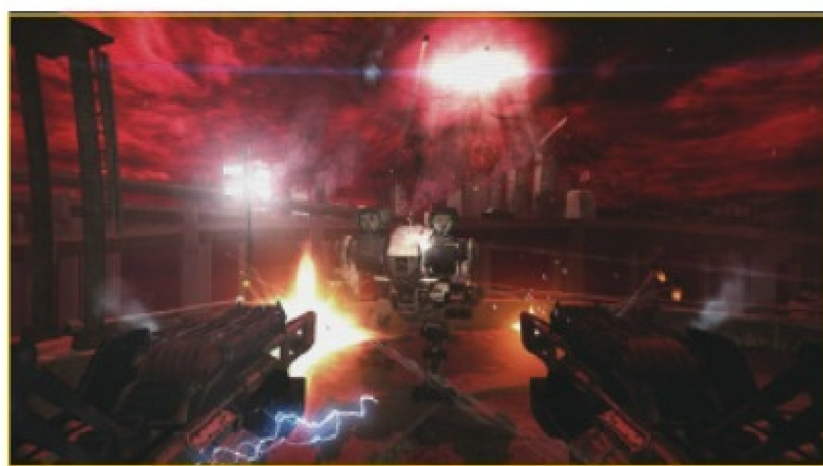
选择扮演Point Man的玩家，会发现他的技能与前作没有太大变化，只有使用制式武器攻击敌人、发动慢动作来延缓敌人的行动而已。制作组只是为这名强力士兵加入了一套与《杀戮地带2》类似的主视角掩体系统。

选择扮演Paxton Fettel的玩家，会发现将体验到FPS中从未出现过的游戏方式：身为一个幽灵，他可以拥有更高行动自由度，能够漂浮在空中向敌人施放能量束；可以附体到任何敌兵身上，控制他们行动，这也是Paxton Fettel实施物理打击的主要途径。他可以看到场景中隐藏的捷径和暗门，你可以选择将这些信息与Point Man共享，也可以独吞这些不为人知的秘密。


2代中加入的机甲受到了玩家们的欢迎，据称3代中制作组将加大机甲驾驶的难度


有Paxton Fettel的魔法攻击相助，Point Man也如虎添翼了


肮脏、压抑的氛围感终于又回来了


火爆的机甲对射

英文名：F.3.A.R　本刊译名：极度恐慌3　游戏类型：射击
制作：Day 1 Studio　发行：Warner Bros. Interactive Entertainment　期待度：★★★★

钱袋中装的既是购买新装备的硬通货，也是死神撒下的诱饵。光获取任务胜利还不足以让扮演匪徒的玩家赢得一局多人对战，游戏系统提供了一种玩法，能够激发你“认钱不认人”的匪徒本质。于是，一帮“坏蛋”在得手以后，很有可能在利益驱使下窝里斗——谁让你选择当贼了呢?

凯恩和林奇2

预计发售日：
2010年8月24日

■北京 红黑军团

■完成一个匪徒任务才是自相残杀的开始……

以肮脏的YouTube风格作为开篇，《凯恩和林奇2——伏天》在血腥的B级片路线上越走越远。现在这款游戏又公开了多人模式的战斗机制——原本就是两个主角，没有多人模式可真是浪费呀!

听起来简单

多人游戏的主要玩法被称为Arcade Mode，它将单人流程的关卡片段截取出来，让玩家在熟悉的地图上接受各种随机任务。规则听上去非常简单：用各种杀人武器将自己背包填满，然后前去任务地点厮杀，再将战利品带到地图上规定好的接应点。游戏开始，玩家可以得到一群AI队友，他们也可以被以Drop-in方式登入的其他线上游戏者所代替。

需要指出的是，在一局对战中玩家并非只会碰到一个任务，其他任务也会在固定时间点出现，等待玩家激活。比如你正忙着在敌对帮派的巢穴黑吃黑，同时一辆满载黄金的运钞车也会在街区的银行门前稍作停留。如果错过该任务的结束时间，那么就会与丰厚的任务报酬失之交臂。听上去与《丧尸围城》的“72小时生存模式”非常相似，看来玩家要养成合理安排时间的好习惯。

提防自己人

在多人模式，每消灭一个敌人，你的资金并不会获得自动累积，必须站在敌人尸体消失后出现的钱袋旁3秒钟，才能将这笔钱笑纳。游戏中不提供拾取键，人物也不会自动“吃道具”，“收钱”必须完全暴露在枪林弹雨中。在激烈的战斗中，你需要选择好“提款”的时机，钱袋中装的既是购买新装备的硬通货，也是死神撒下的诱饵。

任务成功后，所有队员背着满满的钱袋前往撤离点，此时“友军火力”会被激活——你所在悍匪团伙中的每个人都有可能在利益驱使下，对毫无防备的同伙大开杀戒，再将赃物独吞。此外，先到撤离点后的玩家，可能会立刻登上接应的直升机和汽车，不等其他坏分子到达就扬长而去（就像是《求生之路》啊）。


得到任务前往接应点的路上充满了变数


又见《盗火线》


得手以后，下一个需要担心的就是自相残杀了


你甚至可以将队友挟持为人盾

英文名：Kane & Lynch 2: Dog Days　本刊译名：凯恩和林奇2——伏天
游戏类型：动作　制作：IO Interactive　发行：Eidos Interactive　期待度：★★★★



《猛男山克》是一款充满复古味的2D卷轴动作游戏，但这并不代表这款要同时出现在PSN和XBLA上的游戏会很简单。什么？你说它是Capcom“红侠乔伊”（Viewtiful Joe）的成人版？制作组并不这么认为——游戏的故事就出自曾为“战神”系列撰写剧本的女作家Marianne Krawczyk之手（是的，这个充满血腥的复仇故事有一部分就是这位女性所为）

猛男山克

预计发售日：2010年第四季度

■江苏 防弹手柄

■怎么样，找到小时候玩《双截龙》时的感动了吗？


卡通渲染与血腥风格很兼容

主角Shank是个带头巾的大块头猛男，如果摘掉头巾，他简直就是《战神》主角Kratos和《战争机器》主角Marcus造型的混合体，而且不单单是外貌。

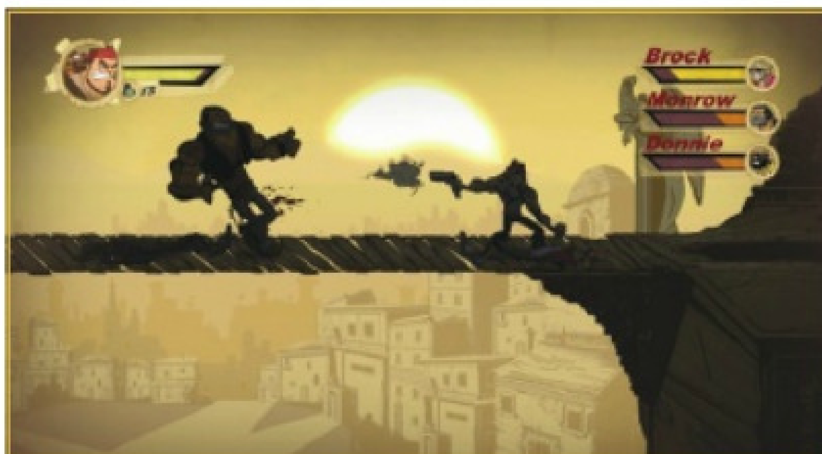
流畅的操控

Shank的操控方式比较粗放：4种攻击方法对应4个按键，并不需要在切换武器后才能使用，游戏中也不存在固定连招输入指令。Shank能否以一系列漂亮的连击将一群敌人打得毫无还手之力，全凭玩家临场发挥。除了拳脚肉搏外，Shank还装备有手枪、电锯和手雷。手枪的用于中远距离牵制敌人，以及在连招攻击后扩大Combo数字。电锯和手雷则全面继承Marcus对付兽人兄弟的招数——Shank会拉响电锯将敌人大卸八块，也能在将敌人揍晕后上去“插雷”，再一脚踢飞。

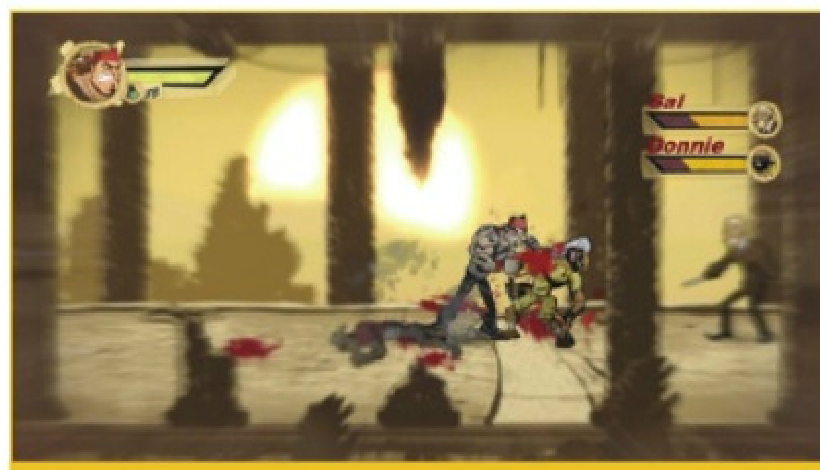
游戏流程采用了2D横版ACT的经典手法，但环境互动成分是制作组的强调重点，这使游戏的风格整体偏向于一款肉搏版的“合金弹头”（Metal Slug）。Shank的跳跃动作也融合了Lara或王子的不少技能，如攀爬、悬挂和踩墙跳。

冒险、战斗两不误

我们看到了这样的展示画面：在一座散发着阵阵恶臭的屠宰场，Shank打发掉沿途而来的各种杂鱼，然后迎接关底Boss——身形巨大、手持剁肉刀的屠夫老怪。在大战最后，Shank跳到老怪背部，一连串QTE操作后举刀对他背部要害猛刺。那道很长的血槽，在终结技特写画面中瞬间被清空。



手枪用于中远距离牵制敌人



锯人特技，想必整个屏幕都在抖


Shank的默认武器就是手中的这两把匕首

制作组表示，这和“战神”系列不一样——每个Boss都有自己的弱点，只要抓住时机就可以发动必杀攻击，甚至强力地秒杀Boss，只是Boss能力越强，破绽越小而已，玩家展开必杀攻击的风险也越大，弄不好就会反被Boss秒杀。而且好玩的是，这游戏还提供双人合作模式——怎么样，你找到小时候玩《双截龙》的感动了吗？

英文名：Shank　本刊译名：猛男山克　游戏类型：动作
制作：Klei Entertainment　发行：Electronic Arts　期待值：★★★★

1

Square Enix正式公布了“地牢围攻”系列的最新作《地牢围攻Ⅲ》（Dungeon Siege III），并透露本作将有多人合作模式。游戏由Obsidian Entertainment投入开发（原来传说中的神秘项目就是这个），由“地牢围攻”系列之父，Gas Powered Games的Chris Taylor监制。Chris Tayler表示，《地牢围攻Ⅲ》有些部分相当类似第一代与第二代，但有些部分将会加以简化，媒体猜测单人部分可能放弃多角色组队，但多人和合作模式会得到重视。

官方网站：未开放



从目前公布的原画里看不出什么端倪

2

Kalypso Media公布了一款以13世纪十字军东征为题材的动作游戏《第一个圣殿骑士》（The First Templar）。玩家可以扮演两名角色：一个法国裔的圣殿骑士和一个被宣布为异教徒的贵族女士，故事是揭示有关圣殿骑士团的阴谋并揭开圣杯的秘密。玩家可以在两名角色间切换控制，同时支持合作模式。游戏将发售PC和Xbox 360版，预计2011年春季面市。

官方网站：未开放



首批公布的游戏画面十分出色

3

EA和Warner Bros. Interactive Entertainment联合宣布了新的《哈利·波特和死亡圣器》（Harry Potter and the Deathly Hallows）游戏，以配合系列电影的上映。由于最后一集电影因时长分成两部分别上映，游戏也分成了两部分发售（配合得真是天衣无缝），第一部分定于今年秋季登陆主要游戏平台。

官方网站：http://harrypotter.ea.com/



游戏风格已经黑暗到少儿不宜了

4

《猎魔人2——国王刺客》（The Witcher 2: Assassins of Kings）日前在官网更新了一批游戏画面，可以看到主角Geralt与红发女巫Triss Merigold在精灵废墟中进行亲密接触。虽然不能由此确定游戏包含多少“成人”内容，但这个细节的确展示了游戏强大的画面表现，夸下“当前画面最强RPG”的海口可不是空谈。

官方网站：http://tw2.thewitcher.com/



Triss的身姿隐约可见

5

世嘉宣布，广受好评的策略游戏《拿破仑——全面战争》将发行一部资料片《半岛战争》（The Peninsular Campaign），玩家在这款资料片中可控制来自四方阵营的总计32个军团，西班牙方将首次以可扮演阵营的角色登场，鏖战伊比利亚半岛。游戏定于今夏由Steam平台独家发布，具体时间未定。

官方网站：http://www.totalwar.com/napoleon/



历史上这场被称为“铁锤与铁砧”的战役于1808年打响，西班牙军队、游击队及葡萄牙民兵相配合，历时6年打败了法国军队

6

《劳拉·克劳馥和光之守护者》（Lara Croft and the Guardian of Light）发布了第一个预告片，展示了这款游戏45俯视角的战斗画面、更多的谜题设计，并且令人惊喜的是，游戏还制作了剧情过场动画，从中能看到Lara与搭档Totec的特写。游戏锁定今年夏季通过Steam发布，并且会应用新的DRM防盗版系统。

官方网站：http://www.laracroftandtheguardianoflight.com/ P



Lara的衣服还是复古的款式



牧场物语 双子村

●牧場物語　ふたごの村●牧场物语——双子村●MMV-i●MMV-i●模拟经营●2010年7月8日●日版

“牧场物语”系列是以栽培农作物、照顾动物等悠闲的牧场生活为主要内容的模拟经营游戏。这次最新作以“双子村”为特色，玩家将能够自由选择在欧洲式风格的农村“风铃草村”和日本和风式的农村“此花村”进行截然不同的牧场生活。

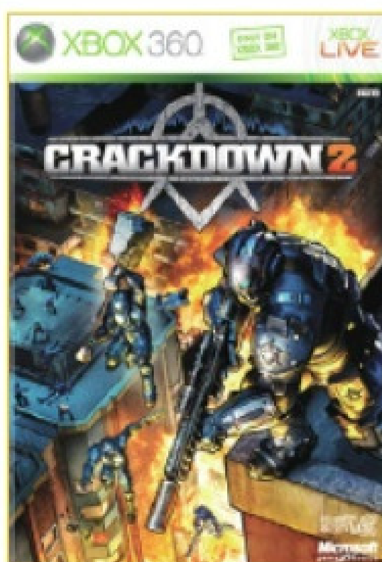
在风铃草村里，玩家主要进行动物养育，成长的动物们能提供副产品如牛奶和鸡蛋等，同时于本作新登场的“羊驼”还能提供更高级的材料；而在此花村内的工作，则以种植为中心，主人公在准备好的田地内播种，撒水、施肥照顾农田，并进行收获，能够收获的农作物会根据不同的季节产生变化，主要包括马铃薯、白菜、大米等。另外本作最新追加了养育蜜蜂的新要素，玩家将能够在此花村内饲养蜜蜂来获取蜂蜜。游戏中还加入多种特殊事件，如“钓鱼大会”和“料理大会”。料理大会是春秋季举行的庆典，能制作料理满足评审员的口味的村子获胜；钓鱼大会是每年夏天在此花村举行的庆典。规定时间内钓上最大鱼的角色获胜，可从村长伊鲁萨那里获得奖品。P



欧式风格的农村“风铃草村”



日本和风式的农村“此花村”



除暴战警2

●Crackdown 2●除暴战警2●Ruffian Games●Microsoft Game Studios●动作●Xbox 360●2010年7月6日●美版

“跳楼”游戏又回来了！本作的背景城市仍然是混乱都市太平洋城，玩家将同时扮演法官、刽子手和陪审团的角色，再次肩负维护正义的任务，解决升级的畸形怪物变异事件。和前作一样，玩家将拥有多种属性，包括攻击力度、敏捷性、枪支强度、爆炸物以及驾驶载具（本作中将会有直升机和坦克参战），作出不同的行为会增加相应能力，比如徒手杀死一名土匪会增加攻击力度，如果是开枪射死的话则会增加枪支强度。

本作支持16人在线联机，同时还有一种4人协作模式，此外还有一些射击比赛、公路竞速等联机模式来加强游戏的可玩性。本作新增了特警直升机载具、轨道炮和新型强力枪等强力装备。游戏的画面继承了前作的卡通渲染风格，且变得更加细致。游戏中将会有真实的昼夜变化，在漆黑的夜晚，城市中游荡的僵尸将会更活跃一些，蹒跚而行的僵尸在大街上随处可见。随后玩家不得不深入城下，去僵尸的巢穴与之展开战斗，在这里玩家将会遇到一些更强大的敌人，比如受到感染的前国际特警。改良后的自动瞄准系统，会让更多玩家轻易上手，体验流畅爽快的战斗。P


僵尸在城市中蔓延


更加火爆的战斗



白骑士物语 光与暗的觉醒

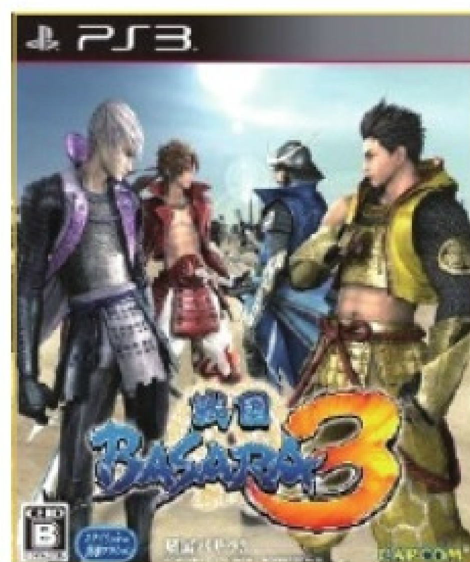
●白騎士物語　-光と闇の覚醒-●白骑士物语——光与暗的觉醒●Level-5●SCEI●角色扮演●PS3●010年7月8日●日版

本作是PS3平台上为数不多的日式RPG《白骑士物语》的续作，Level-5在制作时倾入大量心血，不但在画面上有了质的提升，还增加了数名新角色，系统上也有重大改变。擅于用弓的女性骑士月姬的技能相当流畅养眼，百步穿杨的感觉相信会赢得喜爱；太阳王则是最强的骑士，身着耀眼的黄金铠甲，战斗时用火焰之刃将敌人一举歼灭，是谜一样的存在。

每种武器都拥有新的技能，且以范围攻击为主。比如弓武器的大爆裂弹，可以发射出巨大的爆炸箭伤害范围中的敌人；新增的精灵魔法则可以让群体敌人受到水属性伤害，同时附带水抗性降低的效果。在与大型怪物的对抗中，用合适的属性（比如斩击、刺突或打击等等）进行攻击的话，可使敌人丧失行动能力，瞬间扭转战场的形势。某些敌人还会在战斗中变成飞行状态，这时只有近身的跳跃攻、远程武器弓和精灵魔法才能对其造成有效伤害。前作的表情动作主要用于在线模式中与其他玩家沟通，本作中将带有特殊功能，如“坐下”可恢复HP，“祈祷”可恢复MP。P


梦幻的场景，很符合日式RPG的风格


与巨型生物战斗



战国BASARA 3

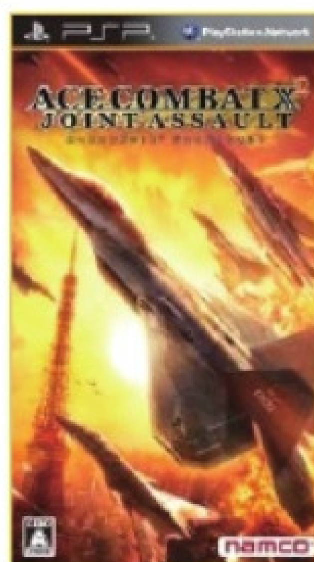
●戦国BASARA 3●战国BASARA 3●Capcom●Capcom●动作●PS3/Wii●2010年7月29日●日版

Capcom人气作品《战国BASARA 3》终于要在次世代平台推出了。本作将有共计100名日本战国武将，于关原合战中一较高下。这100名武将都可以成为玩家的“同伴武将”，在战斗中与玩家共同进退。每一名同伴武将都会有自己的特殊能力，这个特殊能力会在战斗中发挥“协助效果”。比如在特定关卡中与北条纲成共同出战，就会得到“攻击力上升”的协助效果。因此，玩家在关卡开始前根据关卡的实际情况，选择适当的同伴武将，会对过关难易度有重要影响。

本作的绘卷模式围绕日本战国史上的经典之战关原合战，讲述参战的武将，各自走向关原的经历，系列的老角色片仓小十郎和猿飞佐助将会以敌对的身份出现。本作还提供了分屏同乐的功能，不仅可以和朋友一起共战沙场，还可以互相之间进行争霸（在合作模式下，即使体力变成0，只要有同伴在就可以复活）。此外，与敌武将的战斗中，只要二人通常技能发动时机得当，就可以互相展开华丽的“剑剧”，连击按键将敌人吹飞、使其昏厥，同时周围的士兵也附带吹飞效果，非常强大。P


日本战国第一武士真田幸村


华丽的群体吹飞效果



皇牌空战X2 联合攻击

●Ace Combat X2: Joint Assault●皇牌空战X2——联合攻击●NBGI●NBGI●射击●PSP●2010年7月22日●日版

本作是NBGI的人气系列“皇牌空战”最新作，将一改前几作中以架空世界为舞台的故事背景，以现实世界中的真实城市取而代之，比如伦敦、旧金山和东京等，此外玩家还会造访埃及、中途岛等地，将会有超过40种不同型号的战机授权使用于本作中。

本作改良了近距离敌机姿态的表现系统，相较于前作中看上去很小的敌机，本作中敌机迫近时的感觉会更有紧张感，击坠的爽快感也大大增加。当玩家与敌机或导弹近距离掠过时，能体验到以前没有的紧张感，如同好莱坞大片中的场景一样。本作最多支持4名玩家进行合作游戏以及最多8名玩家展开的对战。合作游戏中，部分任务会使用新的联合攻击任务系统，玩家将分小队协作作战，每一次动作都会影响到其它小队的处境。比如，一个小队也许被安排为拿掉敌人某区域的发电机，而别的小队则需要清理地面部队。如果第一个小队顺利完成任务，那么第二个小队会发现敌人防御系统失去了电力支持。任务出现分支时，在多人游戏时的路线也会出现不同分支。P


以真实城市为背景的战斗场景


将有超过40种不同型号的战机



伊苏大战空之轨迹

●イースvs.空の軌跡●伊苏大战空之轨迹●Falcom●Falcom●格斗●PSP●2010年7月29日●日版

本作是集合了Falcom的两部当家游戏“空之轨迹”系列和“伊苏”系列角色的对战型动作游戏。本作将利用PSP的联机机能支持多人协作或对战，无论是公平的1对1，还是超违规的1对3都可以设定。游戏中每名角色都会有自己的剧情，此外全程语音也将是本作的另一大特色。 战斗系统以《伊苏7》为基础，并进行了改良，搭载连续攻击、蓄力攻击、回避、冲刺、防御、瞬间防御、技能和EX技能等。耐力在使用回避和冲刺时减少并随时间恢复，使用防御会大幅消费耐力，防御中耐力降为0会进入气绝状态。耐力槽通常时为青色，不能回避冲刺时为红色，防御破坏时为黄色。

通过高速的跳跃和回避，本作实现了爽快的攻防变化。利用高低差的俯冲跳跃和一下拉近与敌人距离的冲刺更加具有速度感，另外，高反应的瞬间回避和防御也是取胜的关键。游戏中每一个战斗场景都各具特点，活用地形和场景中的道具将对战斗会产生有利的影响。最后，本作将有“素材收集”模式，包括数十种的壁纸和特制主题、历来作品的各种影像以及Falcom游戏中150首以上的名曲。P



支持4名玩家协力作战


两大系列的知名角色汇聚一堂

《细胞分裂——定罪》首部DLC视频介绍

●英文名：Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction – Deniable Ops Insurgency ●本刊译名：汤姆·克兰西的细胞分裂——定罪之叛乱 ●游戏类型：动作 ●制作：Ubisoft Montreal ●发行：Ubisoft ●视频来源：Gamertrailers



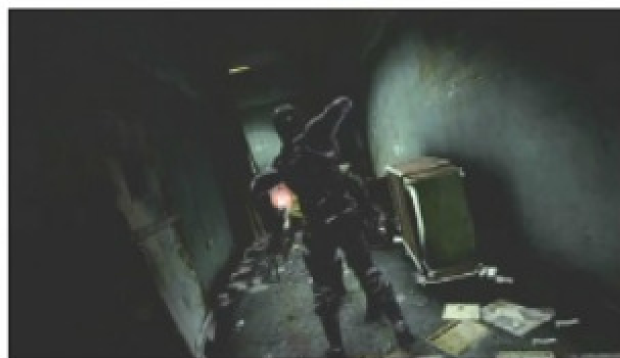
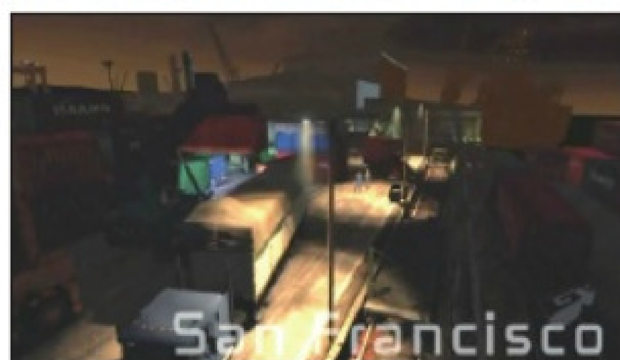
因为只是追加多人地图，这两个家伙复活也就不那么突兀吧？

Sam Fisher将枪口对准了“第三梯队”腹黑男Ton Reed的脑门，并用子弹和鲜血进行了属于他的“定罪”。不过，在此次阴谋中充当刽子手的佣兵组织“黑箭”的余孽尚未铲除。他们在美国本土的4座城市中发动叛乱，于是“鹰隼”和“射手”这一对特工组合再次出马，他们的目标是将“黑箭”彻底剿灭。

Montreal工作室一定非常后悔在之前合作模式的剧情中，将这两位新生代特工给编死了——因为他们实在无法解释在这部DLC中，这一对“死鬼”是如何从地狱回到人间复仇（难道是信春哥、得永生吗？）。不过对在合作模式中玩得欢天喜地的玩家而言，DLC的价值就是增加合作模式地图以及一大票等待猎杀的目标而已。DLC并没有新增的游戏模式，它新增的4张地图，可以让《定罪》继续火爆上很长一段时间，它们分别是：忙碌的旧金山码头、阴森恐怖的新奥尔良墓地、波特兰戒备森严的监狱以及盐湖城的一座秘密研究基地。

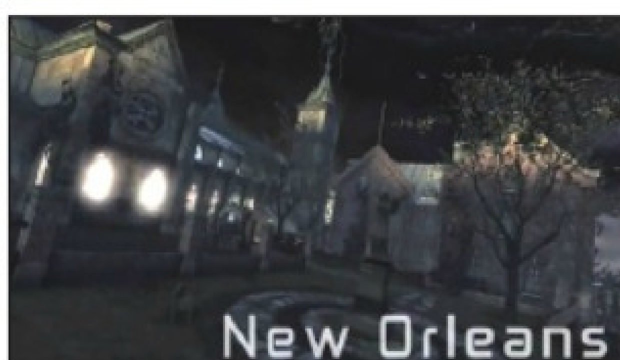
这部DLC的Xbox 360版已于5月27日发布，售价为800点微软点数（9.99美元），整个DLC会包括250点附加成就分，PC版的发布日期和售价目前尚未公布。









《阿尔法协议》视频评论

●英文名：Alpha Protocol ●本刊译名：阿尔法协议 ●游戏类型：角色扮演 ●制作：Obsidian Entertainment ●发行：SEGA ●视频来源：Gamertrailers



对话系统堪称最大亮点，不少玩家认为，这也是它唯一的亮点

3种不同的交流风格、实时选择、不同交流方式给剧情所带来的改变……《阿尔法协议》的对话系统无疑是游戏的最大亮点，在近年的RPG领域也可以算得上是数一数二的创新，它让看似平淡无奇的对话过程充满了变数。当玩家赢得了一场与一个少女杀手的对决，正在用枪指着她的头进行问话时，她无视了玩家的所有问题，直接将手伸进夹克内的口袋，此时屏幕上出现了“Execute”按钮。如果你认为她想要掏枪反击，或是玩《细胞分裂》玩昏了头，以至于不由分说按下了这一按钮，就会看到这个“狙击美少女”在你的枪下变成了一具尸体。而随后你会发现，她并不是要拿枪，仅仅只是想拿出一件证明她其实不是敌人的证据而已。你有理由对刚才自己所作出的这一决定充满懊恼之情，因为与她有密切关系的NPC均不会出场了，你还因此惹上了一票仇家。

尽管对话如此优秀，但它只会对一些支线任务起到影响。相反，RPG系统的优秀很快就被混乱的战斗系统所掩盖了。游戏的战斗频率和规模堪称ACT水准，制作组很想取悦潜入题材ACT玩家，但显而易见它没有找到平衡点，导致游戏无论是从ACT还是RPG角度看，都完全不合格。

Gametrailers在评论结尾打出了他们的印象分：“剧情”和“系统”方面得分颇多；同时，“游戏性”和“表现力”的两项则“不及格”，可见它的设计是多么地严重失衡。非RPG死忠，很难坚持打穿这款游戏。







《玩具总动员3》开发者视频访谈

●英文名：Toy Story 3 ●本刊译名：玩具总动员3 ●游戏类型：动作 ●制作：Avalanche Software ●发行：Disney Interactive ●视频来源：Gamertrailers

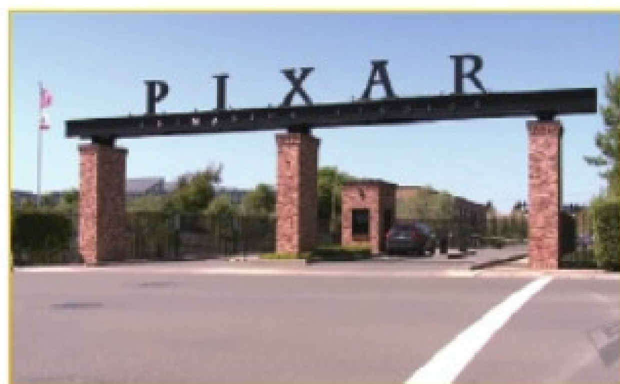

巴斯光年开动喷射引擎奋勇前进

“在《玩具总动员3》的故事中，当年热衷玩具的毛孩子Andy，已经度过了他的成年仪式，即将跨入大学的校门，那些曾经朝夕相伴的玩具们究竟应该何去何从呢？”《玩具总动员3》的导演Lee Unkrich为玩家介绍了本作，同时也是即将公映的动画电影的故事背景。

Woody警长、巴斯光年、Jessie，甚至是大反派Zurg都可以成为玩家的扮演对象，艺术总监Jeff Bunker告诉玩家们，每个角色的游戏方式也是不同的：“聪明果敢的Woody将会接受一系列谜题的考验；巴斯光年力大无穷，能够将道具和角色投掷到它们本身所无法到达的位置，此外他身着宇航服上的喷射套件，也会继续赋予他飞行的能力；Jessie在游戏中将会是一个敏捷性的角色，她将完成为数众多的“高空作业”。在超过一半的任务中，三名主角都将同时出场，玩家可以随时在角色之间进行切换，利用他们各自的特殊能力，来共同解决难题。

还有充满乐趣的“玩具盒模式”：玩家可以自定义场景、人物、任务，通过经验值的累积，来获得金钱以购买更多的建筑材料，从而构建由属于自己的玩具搭建而成的都市，以实现儿时的梦想。他还表示皮克斯动画中的一些人物也将会在“玩具盒”模式中友情客串，其中就包括2009年大受好评的《飞屋环游记》中那只可爱的大鸟。









《星球大战——克隆人战争大冒险》视频前瞻

●英文名：Star Wars: Clone Wars Adventures ●本刊译名：星球大战——克隆人战争大冒险 ●游戏类型：在线角色扮演 ●制作：Sony Online Entertainment ●发行：Sony Online Entertainment ●视频来源：Gamertrailers


看上去，这个3D飞行射击游戏做得有模有样

《星球大战——克隆人战争大冒险》是索尼在线部门以系列“星战”动画片《克隆人的战争》为基础制作的一款大型网络游戏，它将继承《自由领域》（Free Realms）的交易系统，玩家可以用使用索尼的电子货币“Station Cash”去购买经验值道具和武器装备。但与《自由领域》不同的是，《大冒险》会以零售方式发行，免交服务费用。除了创建属于自己的绝地武士，在浩瀚的宇宙中进行星际冒险以外，制作组还为玩家安排了许多妙趣横生的小游戏。

在这组小游戏视频中，首先为玩家们展示的就是“星际战机”（Star Fighter），它非常类似早期的3D飞行射击游戏。所驾驶的战斗机的航行线路是固定的，玩家以2D方式控制战机在一个纵切面中进行移动和射击。成群结队的钛战机和巨大的太空船挡在玩家前进的道路上，对于前者，你可以轻而易举地将其消灭，它们射出的激光弹，在玩家灵活的移动之下也不会产生多少威胁。至于后者，你无法将其击毁，只能躲避它们所射出的粗长能量束，此外还要防止躲闪不及，与这些大家伙直接相撞。

“共和国防御官”（Republic Defender）模式是时下流行的“塔防”小游戏，玩家需要将有限的炮台数量和工事部署到地图上的关键位置，延缓和阻绝克隆人军队潮水一般的攻势。“光剑攻击”（Light Saber Strike）小游戏中，玩家将要面对一大群克隆人军团的步兵和战争机器，他们在不停地进行有规则的运动。玩家需要找准时机，将手中的光剑掷出，争取尽可能多地消灭敌人，相当于是一个“星战”版的保龄球游戏。









头条新闻

■《魔兽世界》3.3.5补丁开放测试


红宝石圣殿里的Halion

《魔兽世界》3.3.5补丁到本刊截稿时正在公共服务器上进行测试，补丁除了对界面的调整、加强聊天的功能，以及增加与战网好友跨游戏、跨服、跨阵营聊天的功能外，主要的内容就是新的10/25人副本红宝石圣殿（The Ruby Sanctum），这个副本位于龙骨荒野的龙眠圣殿底部，跟《巫妖王之怒》里的第一批团队副本中的黑曜石圣殿一样。类似于黑曜石圣殿，副本内有一个主要的Boss Halion和3个只掉落徽章的手下，副本会有普通和英雄模式，但没有1龙、2龙、3龙模式那样不同层次的困难模式，10人普通模式下Halion会掉落物品等级258的装备，25人普通模式下掉落物品等级271的装备，与巫妖王处于同一水平，比冰冠堡垒其它Boss高半个Tier。从一些公会放出的测试录像看来，普通模式比较简单，而英雄模式则相当有挑战性，这一点也与黑曜石圣殿相似。

■《魔兽世界》测试远程操作拍卖所

最近《魔兽世界》的官方英雄榜开始公开测试一项新功能——远程拍卖所。美服和欧服玩家可以通过网页浏览器登录和操作这个远程拍卖所，就像你在《魔兽世界》游戏一样。此外，你也可以通过苹果的iPhone手机登录和操作手机版本的拍卖所。通过这项功能，玩家可以浏览所选择的角色所在服务器上的己方阵营或中立拍卖所、查看和搜索拍卖、出价或一口价来实时购买物品，也可以使用角色的背包、银行和邮箱中的物品来创建一次拍卖，并收取拍卖所得的金币。反正就是可以在游戏之外全面地操作拍卖所——就像是一个和《魔兽世界》联动的网页游戏一样！测试期间玩家可以免费使用所有功能，当系统正式上线后，玩家可以选择每月支付2.99美元来使用这项功能。


嗯……网页游戏感觉怎么样?

■《魔兽世界》战网好友系统将提前加入


曾在暴雪嘉年华上展示过的新好友列表

暴雪曾经提到，一些有关战网的新特色将在《大灾变》开放前加入游戏，不过目前来看很可能已经测试的3.3.5补丁中就可能加入了。这个系统允许玩家在战网上按真实ID添加好友，这样在游戏中不管好友是在对立阵营、在另外一个服务器上，还是在玩其它暴雪游戏，你都可以跟他们聊天（当然，必须在你们互相接受了加为好友的申请后才可以聊天，不会受到陌生人骚扰）。目前版本可以支持最多邀请5个朋友加入一次聊天中，还不支持永久性聊天频道。另外，虽然目前存在技术障碍，但暴雪会争取在未来加入屏蔽整个战网账号的功能，这样如果你把某人加入黑名单，他就没法用1级小号继续骚扰你。为了确保这项功能顺利运行，3.3.5补丁将在美服率先推出，其他地区大约要晚一个星期。为了保证公平竞争，新副本红宝石圣殿将不会在美服更新补丁时开放，暴雪会另行宣布开放时间（大概是在各个地区都更新补丁后）。

月评

■ 如此上瘾

偶然看到一个讨论说，为什么5年多了《魔兽世界》仍然吸引着玩家，是什么让大家如此上瘾呢?

有的人说因为这是一种非常合算的娱乐方式。《魔兽世界》的设计如此复杂，可以PvP、可以练小号、可以攒成就，总有事情可做，每个月花一点点钱就有那么多的内容可供娱乐。其实不把钱和时间花在《魔兽世界》上，也会花在玩单机游戏、看电视上，或去泡吧。

有的人说是因为游戏中的社交网络。的确，《魔兽世界》强调合作，一个团队需要密切合作、相互信任才能打得好，长期下来你会认识很多好朋友。有很多玩家都是先在游戏中成为好友，然后在现实中相互拜访也成为好友的。游戏中结识的朋友因为在虚拟世界中长期相处并肩战斗，一个人是慷慨仗义、风趣幽默，还是小气阴险，能清楚了解，要比在网上通过聊天工具结交朋友要靠谱多了。而且天天一起也有很多共同语言，而现实里你跟大多数同学或同事其实倒没什么可聊的。

还有人说是，因为游戏提供一种不断成长的满足感。游戏中你付出努力很快就会看到回报，每隔一两个小时，最多几天，你就会得到奖励，不断取得新的装备、技能、坐骑等等。而且游戏在不断发展，你总会找到事情可以做。现实生活中，你要辛苦一个月到发薪水时才得到一点回报（其实生活中如果也搞一个任务系统一定很有趣，比如寻找丢失小猫或把某物送到某地之类的）。

还有人说其实只是因为没有替代品，这就有点“杯具”了。5年来都没有出现哪怕只是接近《魔兽世界》水平的网络游戏，即使玩家厌倦了《魔兽世界》，因为没有别的选择也会继续玩下去。如果没有《魔兽世界》，玩家们的空闲时间会在做什么呢? P



有人说FF14可能是最有希望的后继者

月评

■ 奈何落马

韩国《星际争霸》职业选手“假赛门”事件一经曝光，立刻引发了全世界“星际”爱好者的大讨论。尤其是拥有“本座”称号，被Fans昵称为“马本座”的马在允不仅牵涉其中，甚至作为主要嫌疑人被检察院起诉，实在是令人扼腕叹息。检察院的证据显示，黑帮分子金某和一家职业选手培训班的朴某通过马在允和元某作为中间人，一共操作了11场比赛，利用黑市赌博获得1亿4000多万韩元；而K3 League足球选手郑某也通过马在允操纵一场比赛，押注300万韩元赢得1200万韩元。马在允和元某在这些不光彩的事件中主要充当非法博彩网站与职业选手之间的中间人，不仅主动游说其他职业选手假赛，并收取好处费总计约3500万韩元，马在允甚至还克扣了200万韩元的选手“报酬”中饱私囊。

按照目前的汇率估算，马在允与元某共获利约19万元人民币，克扣款约1万元。老实说，这些钱并不太多，至少远远低于论坛上“曝光”的韩国《星际争霸》天皇巨星的收入。而马在允是个什么样的人呢？要获得“本座”的称号，至少需要保持70%以上的胜率1年；至少半年连续在KeSPA选手榜上排名第一；同时获得两次以上的OSL、MSL顶级赛事冠军——这意味着马在允在很长一段时间里统治着《星际争霸》的舞台，是真正的天皇巨星。在他之前能够做到这一点的只有Slayer_Boxer、NaDa、iloveoov、IPXzerg这4人，其中Slayer_Boxer的年收入一度超过了韩国一线影视明星。

“马本座”为什么会因为不到20万元（还得和元某一起分）就抛弃自己的荣誉？甚至为了1万多点就不顾廉耻？有圈内人认为，之所以如此堕落，一方面是由于个人素养欠缺、挥霍无度导致经济窘迫；另一方面也是由于他逐渐淡出一线赛事后，难以找到合适的岗位和称心的收入。这与韩国电竞业的光鲜华丽实不相称，而本座落马更是掀出了韩国电竞美丽裙角下的暗疮与脓疥。

头条新闻

■《星际争霸Ⅱ》结束第一阶段Beta测试

6月8日，暴雪官方论坛管理员发布蓝贴，表示《星际争霸Ⅱ》第一阶段的Beta测试已在美国当地时间6月7日晚11时结束（北京时间6月8日下午14时），比原定的关闭日期推迟了一周。Beta测试只是暂时关闭所有服务器，暂停战网登录及服务。如果玩家当时仍在游戏中，将在短暂的延时后被服务器自动注销。虽然战网服务器关闭，但Beta测试论坛和地图编辑功能仍可继续使用，只是不能进行“地图发布”。另外，管理员还同时提醒玩家，暴雪将删除第一阶段的所有游戏录像，建议玩家提前做好备份工作。管理员并未透露第二阶段测试开启的具体时间和细则，仅表示第二阶段测试肯定将于7月27日之前开始，今后将在暴雪官方网站和论坛中公布相关信息。

■ 看好新作，欧洲ieS战队解散《魔兽争霸Ⅲ》团队



ieS Virtual Gaming俱乐部的官方网站

6月9日，刚刚夺得IEL-W3L战队联赛冠军的欧洲ieS Virtual Gaming俱乐部正式宣布解散其战绩卓越的《魔兽争霸Ⅲ》团队。ieS战队经理ieS.Slayer表示，解散《魔兽争霸Ⅲ》团队是为了腾出更多的资金投入到《星际争霸Ⅱ》团队的建设和发展中去。ieS.Slayer认为《魔兽争霸Ⅲ》作为主要电子竞技项目的使命即将结束，许多重要的联赛纷纷停办，因此俱乐部郑重地决定全力投入《星际争霸Ⅱ》项目。同时ieS.Slayer还表示将尽力挽留著名选手Du'ieS.WhO'SeopChang，但并未说明俱乐部计划让其转型《星际争霸Ⅱ》还是其他职位。

■ 首席制作人表示《星际争霸Ⅱ》有望登陆主机平台

近日，《星际争霸Ⅱ》首席制作人Chris Sigaty在一次访谈中暗示，暴雪正在计划开发一种新的即时战略游戏外设，以便让家用游戏机用户也能体验这款最新的即时战略大作。暴雪在过去20年间曾将旗下多款热门游戏移植到家用游戏机平台，其中就包括PlayStation版本的《魔兽争霸Ⅱ》，但反应并不理想。暴雪认为，这种市场反应并不是由于主机玩家爱好不同，而是缺乏合适的操控外设。

■ 韩国职业选手“假赛门”一审



电竞业的遮羞布就这样被撕下？

6月4日，韩国首尔中央法院进行了“假赛门”的初审。被告人马在允（又称“马本座”，ID：sAviOr）是知名度极高的《星际争霸》职业选手，他当庭承认了检察院起诉的部分罪行，但否认强迫或建议其他职业选手进行假赛，表示自己没有直接参与假赛或假赛的中间过程，更与非法博彩网站无关。而同时受审的另外一位职业选手元某则当庭承认了检察院的所有指控和相关证据。鉴于马在允否认了对自己的部分指控，因此在二审中检察院可能将要求另外一名与此案有关的职业选手陈某出庭作证。

大灾变
●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

《大灾变》消息汇总（一）

《大灾变》中，一个副本的10/25人模式以及普通/英雄难度将共享一个副本锁定周期，也就是说，每个角色每周只能击败同一个Boss一次，普通和英雄难度的选择将跟冰冠堡垒一样可以针对各个Boss进行切换。暴雪可能允许团队在同一个副本中根据人员情况来中途切换10/25人模式。

团队副本重大改革！10/25人副本共享冷却

暴雪将会努力使10人和25人模式的难度尽可能地接近，相应地，10人和25人模式掉落的物品也将是完全一样的，对应的英雄模式则同样是掉落这些物品的加强版本。25人模式的优势只在于Boss将掉落更多的物品、徽章和金币，25人团队可以更快地装备起来，但不会是10人掉落1件而25人掉落6件这样夸张的差别。

《大灾变》中开始几级副本类似于《燃烧的远征》，如不会有纳克萨玛斯或冰冠堡垒这样有10多个Boss的副本，而是两个分别有5个和6个Boss的副本，两个副本掉落相同物品等级的装备。

《大灾变》中继续采用“门”的设计，逐步开放一个副本的不同部分，使大家可以在不同时期专注于不同Boss，而不是一开始就把重点放在最终Boss身上。但不会再有尝试次数限制，除非是像奥尔加隆这样特殊的可选Boss。英雄模式不会从一开始就开放，而是必须先打通普通模式一两遍。

开始的几个团队副本的难度将以团队拥有5人副本的蓝装、制造装备和任务奖励的情况来设定，让玩家可以尽快开始团队副本但又不会完全忽略5人副本。

成就方面，只会有团队副本成就，不会有10/25人的区别，但成就奖励坐骑可能会有颜色甚至是种类的差别。“服务器首杀”的成就还未决定，有可能是只能取得10或25人成就之一。

通过职业和副本的这些调整，暴雪的目标是让玩家可以随意地跟自己的朋友们一起打副本，根据公会的规模决定打10人或25人副本，而不是因为25人副本的优势（高一个等级的装备和坐骑等）而觉得只有那才是真正的副本，觉得必须凑齐25人上阵。消息公布后已经引起玩家的热烈讨论，很多人担心25人团队从此消亡——在奖励差不多的情况下，10人团队更容易组织，甚至可以更“Hardcore”。这也是暴雪不愿意看到的，这些改变还不是定论，他们肯定还要根据《大灾变》的测试情况进行调整。

纹章系统改革

《巫妖王之怒》中各级副本掉落不同类型的纹章，到后期非常混乱，比较需要逐级转换最高级纹章到最低级纹章来购买宝石和传家宝装备。而且副本掉落的纹章还要随着新一级副本的推出不断调整。《大灾变》中，纹章系统将被改为类似PvP的竞技场点数和荣誉点数这样的点数系统。共会有4类点数，PvE两种、PvP两种，具体是：

PvE

英雄点数（Hero Points）：低等级、容易取得的PvE点数，可以拥有的总数会有上限，但取得的速度没有限制，从大多数副本中取得，相当于《巫妖王之怒》现阶段的胜利纹章。

勇气点数（Valor Points）：高等级、不易取得的PvE点数，可以拥有的总数会有上限，每周可以获得的数量也有上限，通过每日随机英雄副本以及团队副本取得，相当于《巫妖王之怒》现阶段的冰霜纹章。

PvP

荣誉点数（Honor Points）：低等级、容易取得的PvP点数，可以拥有的总数会有上限，但取得的速度没有限制，从大多数PvP活动中取得。

征服点数（Conquest Points）：高等级、不易取得的PvP点数，可拥有的总数会有上限，通过定级战场和竞技场取得，也就是目前的竞技场点数。

当新一级团队副本推出或新的PvP赛季开始时，高级的点数将被转换为低级点数.对PvE来说，就是新副本推出后所有勇气点数将被转换为英雄点数；对PvP来说，就是新赛季开始后所有征服点数将被转换为荣誉点数，刚开始时总是没有任何高级点数。



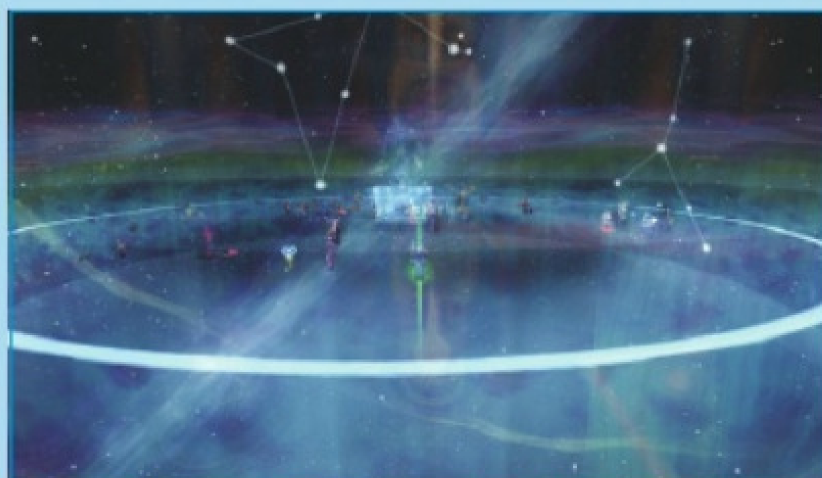
暴雪在《巫妖王之怒》的各级副本中不断调整设定，十字军试炼是一个极端：10人普通模式、10人英雄模式、25人普通模式、25人英雄模式，每周打4遍，虽然副本长度很短，也很快令人生厌



奥杜尔是团队成就的一个极端，10人和25人模式加起来一共有141项成就



《燃烧的远征》中T5级别的团队副本分为4个Boss的风暴之眼和6个Boss的盘牙洞穴，不同风格，不同的副本锁定



奥尔加隆的设计相当成功，虽然不会在每个副本中都加入，但暴雪在《大灾变》中肯定还会设计更多这样可选的、超高难度的Boss

魔兽世界
●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：收费运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/

■福建 风梦秋

插件风波：越线的AVR

最近有一个副本插件迅速流行起来，特别是在MMO-Champion网站介绍了之后，那就是AVR以及相配套的副本插件。本来似乎一切平淡，但暴雪迅速针对这个插件做出了反应，宣布将在3.3.5补丁中作出一些小改动来废掉这个插件，还说如果在3.3.5版本更新后AVR仍然可以使用，或出现其它插件模仿AVR的设计，还会采取进一步的措施。

暴雪基本上是在说，你敢继续更新AVR试试看？我们记得，之前一个会造成大量不必要数据传输甚至会导致队友掉线的插件GearScore虽然备受争议，却没有受到这样的待遇，这是为什么呢？

功能太强大

这就要看这个插件到底是干什么的，AVR功能是可以在游戏场景中叠加一些玩家绘制的图形，并共享给团队中同样安装了这套插件的玩家。比如你画一匹“草泥马”共享后，团队中所有玩家都会看到。当然，正经的用途是这样的：比如说冰冠堡垒中冰龙困难模式的战斗，我们公会采用的打法是第二阶段6个冰墓分两排放在台阶底部，虽然很简单，但就是有很多记性差的玩家始终搞不清什么符号要站在哪里，即使站对了位置也不会查看DXE的距离提示，站得离其它冰墓太近。后来使用了AVR后，很快就顺利打掉了。因为你可以用这个插件在指定地点画出这些符号，这样再呆的人也不会搞错。

另外，与AVR配套的插件已经帮你绘出冰冠堡垒各种战斗所需的图形，比如说腐脸的战斗，大软泥要爆炸时会在所有人原先站立的、软泥炸弹将要降下的地点绘出红色圆圈，玩家就不会跑到别人站过的地方。在英雄模式教授的战斗中会绘出软泥炸弹攻击的区域，最强的功能是当你获得瘟疫时会在脚下绘出会传染的范围，而且图形还会根据瘟疫在你身上持续的时间转动一圈，提醒你什么时候该传出去。还会在周围所有玩家脚下绘出一个白色小圆圈，你可以清楚地看出谁已经有了Debuff不适宜传染，谁是合适的目标……更绝的是如果配合另外一个小插件，还会替你安排传递对象——提前密双方做好准备，并在两人之间画一条线，时间到了以后线会变成红色。做到这种地步，可以说只有白痴还会搞砸瘟疫的传递。


强大的AVR功能真是……强大


这样的标注真是无比醒目


只要你精力集中跑出圈圈就没事儿了


可惜以后看不到这么奇妙的景象了

暴雪的底线

就像暴雪说的，其实现在的Boss战设计要比60级时熔火核心、黑翼之巢等副本要复杂和困难多了，但是一方面高端玩家们已经把游戏研究得非常透彻，推出各种详细的攻略和指南，开发出各种工具来模拟战斗，普通玩家只要阅读EJ等网站就会知道自己职业最佳的装备搭配是什么，该使用什么样的天赋、铭文、法术/技能循环等，每个人的水平都大大提高了。另外插件也发展得越来越强大，比如你可以精确地看到对Boss的威胁值，不需要靠经验和感觉来判断。插件会精确地监视Boss各种技能的冷却时间，你可以提前做好准备。中了黑水等技能时你不仅会得到提示，还会自动说出来或喊出来，队友有开启对话泡泡功能的话就会看到并及时躲避。

早在60级时，就有插件提示在洛欧塞布的战斗中什么时候轮到谁治疗，什么时候团队要使用绷带，什么时候要使用哪一档生命石。而且图形的提示还不够，DBM会在一些关键时候用语音提醒“Run away little girl!”（快跑，小姑娘！最初用于卡拉赞中提醒变成小红帽的玩家，台服好像还有全语音版本的DBM）。对这些插件，由于大家已经习惯，暴雪也只能接受现实，并在考虑到玩家有这些插件帮助的前提下来调整战斗难度。但是这一次AVR把插件的作用又大大推进了，有了AVR后很多人都偷着笑：AVR完全可以替我玩这个游戏了。它实在是太强大了，你几乎不再需要观察环境，不再需要思考，只要照着图示跑动就好。这样的插件也许会帮助很多水平不高的团队打败困难的Boss取得好装备，但是长远来说就会令游戏变得越来越没有乐趣——你不需要积累经验，不需要思考，不需要锻炼自己的反应。这就触到了暴雪可以容忍的底线。这让人想起以前有个插件会在塔迪乌斯的战斗中作用，在你获得正电或负电时显示巨大的“<-”或“->”告诉你该往哪个方向跑，结果后来2.0补丁的大幅调整令很多插件都无法使用，结果一个高水平的团队就突然不知道怎么打了，因为大家都已经习惯了不去思考。

星际争霸II

●制作：Blizzard Entertainment●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：即时战略●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.starcraft2.com/

■北京 Luckychobo

神族黑暗圣堂武士快攻战术详解

黑暗圣堂武士是神族最有威慑力的兵种之一，尤其是在比赛的中前期，由于缺少有效的反隐形措施和庞大的军队，往往少量黑暗圣堂武士就能决定一场比赛的结果。因此围绕黑暗圣堂武士产生了一种非常犀利的开局战术——黑暗圣堂武士快攻。这个战术最适合PvP，熟练之后略加变化亦可用于PvT和PvZ。我们以PvP为例介绍一下这个战术。

首先要明确这个战术除农民（Probe）和水晶（Pylon）外，需要的建筑物及科技树：兵营（Gateway）→气矿（Assimilator）→控制核心（Cybernetics Core）→光影议会（Twilight Council）→黑暗圣殿（Dark Shrine）。快攻战术的精髓就是速度，因此我们的首要原则就是保证这条科技树上的建筑物能够一个紧接着一个地建造，避免任何干扰。其次我们需要安排农民侦查对手的情况，建造兵营传送用的水晶，造兵反侦察和防御的同时也不要忘记增加农民和水晶的数量。下面我们分为3个阶段介绍这个战术的详细流程：

第一阶段：常规发展

《巫妖王之怒》中各级副本掉落不同类型的纹章，到后期非常混乱，比较需要逐级转换最高级纹章到最低级纹章来购买宝石和传家宝装备。而且副本掉落的纹章还要随着新一级副本的推出不断调整。《大灾变》中，纹章系统将被改为类似PvP的竞技场点数和荣誉点数这样的点数系统。共会有4类点数，PvE两种、PvP两种，具体是：

一、建造

1.造农民至人口为9；

2.用第9个农民建造1个水晶（快捷键：BE），造完后让这个农民去探路；

3.继续造农民至人口为12；

4.用第12个农民造一个兵营（快捷键：BG）；

5.用第14个农民建造一个气矿（快捷键：BA）；

6.用第15个农民建造一个水晶。

二、本阶段要点

1.兵营建造前后通常是双方探路农民抵达对方基地的时刻；

2.保护好自己的探路农民；

3.尽量用探路农民干扰对手（如攻击采矿的农民），也要注意不要被对手的探路农民干扰了自己的建造顺序和时间；

4.探索对手的整个基地空间，观察兵营数量及科技建筑，以便判断对手的开局意图；

5.探路农民不要轻易离开对手基地，要尽可能多在对手基地内部游走侦察；

6.必要时可躲藏在对手基地内的隐蔽角落里；

7.如果能够熟练把握本战术的开局流程，探路农民进入对手基地后可考虑占领对手的气矿。虽然这会对己方开局流程略有延误，但却可更长时间地延缓对手攀升科技，打乱对手的战术安排。

第二阶段：攀升科技树

一、建造

7.气矿建好，派3个农民进入气矿；

8.兵营建造完成后立刻派农民建造控制核心（快捷键：BY）；

9.建造第二个气矿（气矿完成后记得派3个农民进入气矿）；

10.建造一个水晶；

11.控制核心建好后立刻修建光影议会（快捷键VC）；

12.在兵营中生产一个踪者（Stalker），并用它消灭对手的探路农民，注意要用主基地的“超时空加速（Chrono Boost，快捷键：C）”提高踪者的建造速度；

13.在控制核心中升级“时空门（Warp Gate）”科技；

14.补充一个兵营，并在现有的兵营里陆续生产2～3个哨兵（Sentry）；

15.用探路的农民在对手基地附近不易被发现的地方建造一个水晶，以便随后直接传送黑暗圣堂武士；

16.光影议会建好后立刻建造黑暗圣殿（快捷键：VD）；


光影议会和黑暗圣殿最好隐藏在基地的角落里


在对手基地附近的隐蔽处建造水晶


不要忘记建造防守部队


一定要直扑对手矿区，不要留恋兵或科技建筑


第二波黑暗圣堂武士可在对手出动时潜入空虚的基地内部

17.补充两个兵营和适量的水晶，并将所有兵营转换到时空门状态，为传送黑暗圣堂武士做准备。

二、本阶段要点

1.第一个跟踪者建造时对手可能会派兵来骚扰，别担心，通常是1个狂热者或跟踪者，只要在矿区里与农民配合就可以消灭掉；

2.如果探路农民阵亡，要立即派出第二个，此时的主要侦查任务是对手的兵种组合、数量以及出击时间；

3.注意观察对手的兵营数量，必要时可以延缓时空门科技的升级，生产哨兵或狂热者防御；

4.不要被上面这些事耽误重要建筑物的建造。

第三阶段：压制对手、发展经济

一、建造

18.黑暗圣殿建好后立刻开始向第15步建造的水晶旁传送第一波黑暗圣堂武士（一般是连续的2～3个）；

19.在基地里补充2～3个狂热者（Zealot）和哨兵；

20.第一波黑暗圣堂武士要直奔对手矿区，以杀伤农民为首要目标；

21.在进攻的同时建造分矿；

22.制造第二波黑暗圣堂武士。

二、本阶段要点

1.第一拨黑暗圣堂武士至关重要，不要在意对手，直扑矿区砍杀农民；

2.如果对手有观察者（Observer），立刻分散黑暗圣堂武士在对手基地里打游击战。如一个在矿区附近骚扰农民，一个去基地入口附近攻击建筑物；

3.第一波黑暗圣堂武士进入对手基地时，立刻建造自己的分矿；

4.多余的资源要用来补充基地里的防守力量。

一般来说，如果对手没有生产观察者，那么比赛至此已经基本结束了。如果对手有观察者也不要担心，一定要持续地使用黑暗圣堂武士骚扰他的矿区，拖延他的进攻和发展。只要自己的分矿开始运转，就可以用成倍的兵力将对手压垮了。

战术进阶

上文主要介绍的是这个战术的正常发展流程，是建立在自己能够熟练按流程操作且对手没有在第二阶段识破我们的战术意图的基础上。实际上，在战网的对抗中，有经验的选手往往能够识破这种照本宣科的战术意图。因此除了熟练掌握整个流程之外，我们还需要一些反侦察手段来隐蔽战术意图、加强战术效果。关于反侦察方面，开局阶段双方的侦查单位都是农民，由于对抗地图重视公平性，双方农民如果选择相似的地图侦查顺序，那么所行进的距离也是差不多的，考虑到神族的主流开局战术一般都是用第9或第10个农民探路，因此可以采取一些针对性的措施。

一、堵路口法

以Lost Temple（失落神庙）这张4人地图为例，当我方探路农民抵达一个出生点位置时，对方农民也会到达。也就是说，我方农民每次抵达一个出生点位置时，就可能是对方农民到达我方基地的时刻。因此只要在我方探路农民抵达一个出生点的入口前，安排2～3个农民一字排开，堵住我方基地入口处的缓坡，对手的农民就无法进入了。

这个方法的好处是无需额外成本、相对简单易行，且由于游戏算法的缘故，对手的农民很可能因为反复试图登上缓坡而被堵口农民消灭。缺点则是会延缓我方经济发展的速度，且引起对手的怀疑——堵这么严实一定有鬼！

二、瞒天过海法

本战术至关重要的建筑物是光影议会和黑暗圣殿，只要保证对手无法发现这两个建筑，就可以很好地隐蔽我们的战术意图。最佳的隐蔽方法就是将这两个建筑物修建在地图的其他位置，远离我方基地且不在对方的常规侦查路线上——这样的地方在稍大一些地图上非常多。需要注意的是，要提前安排农民抵达建造位置，以免延误了科技发展时间。最佳的选择是提前派出修建第三个水晶的农民，蹲守在隐蔽地点修建水晶、光影议会和黑暗圣殿。如果建造在对手基地附近，还可兼做传送黑暗圣堂武士的功能。

这个方法的好处在于隐蔽性极强，缺点在于基地内部建筑物数量偏少，经验丰富的对手会产生怀疑。为了进一步迷惑对手，要对后续的建筑顺序略加更改，在野外隐蔽建造的同时，也要提前在基地内建造第四个水晶，并补充兵营，装出一副“慢手流常规开局”的样子，很容易让对手麻痹大意。P


守住自己的分矿就是胜利


Lost Temple地形图


用两个农民堵住自家路口


在野外偷偷建造重要建筑物


基地中摆出一副常规开局的样子

星际争霸Ⅱ
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：即时战略 ●游戏状态：封闭测试
●官方网站：http://www.starcraft2.com/

■北京 极限慢手流

新老“虫王”另类对撞：Sen vs. NcYellow

NcYellow是《星际争霸》时代著名的“虫王”，除Slayer_Boxer（人族）之外难逢敌手，也许是以往ZvT时几次痛失好局给他留下深刻印象，当NcYellow再次出现在《星际争霸Ⅱ》的赛场上时，居然选择了人族。Sen则是新近崛起的虫王，操作、意识俱佳，尤其擅长ZvT，近期更接连战胜DemusliM和TLO两位欧洲顶尖人族选手，风头一时无两。

当新老虫王遭遇，一方已换用人族，而一方正擅长ZvT，一场另类的激情对撞就此展开。

地图及战术分析

这场比赛的地图是著名的Lost Temple（失落神庙），由于地形多变，这张地图对于以骚扰和防守反击见长的人族选手来说是比较有利的。尤其是分矿位置的高地更是人族选手钟爱的空投地点，在这个位置往往只需要投入少量的兵力，就能成功端掉虫族的分矿。因此人族选手在这张地图上往往会选择骚扰战术开局。

比赛开局，NcYellow的蓝色人族出生在12点位置，Sen的紫色虫族则出生在9点位置。这对于NcYellow而言实在是再美好不过了，因为这是这张地图上空投分矿高地距离最近的位置。而且双方基地距离也不远，便于人族在开局阶段进行快攻压制。对虫族而言一切正相反，不付出一定的代价很难守好分矿高地，而且开局还有被机枪兵压制的风险。

开局阶段——Sen展现超强的抗骚扰能力

开局后，Sen将第一个王虫（Overlord）派去飞行距离最近的6点位置侦查，发现那里空空如也，立刻派出一个农民前往12点位置寻找敌人的踪迹。Sen预感到对手很可能在12点位置，于是在探路农民到达人族基地前就果断地选择了先造分裂池（Spawning Pool）再开分矿的建造顺序，争取尽早生产小狗（Zergling），然后在16人口时放下了分矿的基地。分矿造好后立刻建造了一个脊针爬虫（Spine Crawler）协助后虫（Queen）防守分矿，同时在主基地建造了蟑螂巢穴（Roach Warren）。

NcYellow在查知对手位置之后，果然选择了机枪兵压制→空投骚扰的开局打法，派出5枪兵（Marine）+1恶火（Hellion）+3SCV进行第一波压制，同时在主基地中为随后的空投计划做准备。当第一波小分队到达Sen分矿门口时，面对后虫和脊针爬虫的组合，NcYellow决定放弃这次试探性的进攻，召回了枪兵和SCV，利用恶火的速度溜入对手基地侦查的计划也没能成功。

NcYellow紧接着派出了自己的第一波空投部队：1攻城坦克（Siege Tank）+3SCV，同时开始建造分基地。此时Sen表现出精准的预判，于对手空投到达的前一刻在分基地的气矿旁边布置了2个脊针爬虫，并安排一只王虫在高地的边缘打开视野。这使得NcYellow的第一波空投部队无法立刻轰击虫族的分矿，只能退居高地内侧。其后Sen反复利用蟑螂、脊针爬虫和王虫与高地上的对手周旋，成功地拖延到王虫的腹囊升级完毕，并空投蟑螂击退了人族在高地上空投的2辆坦克。

在此期间，Sen偷偷在6点位置的分矿处建造了基地，而NcYellow则利用蟑螂无法对空的弱点，用一架维京战机（Viking）消灭了对手9只王虫，斩获颇丰。随后派一架运输机带着两辆攻城坦克开始新一轮骚扰，虽然空投对方主基地矿区的计划失败，但却轰爆了Sen在6点的分基地，同时自己也顺利开出了分矿，并且开始转型生产机枪兵+劫掠者（Marauder）+运输机+攻城坦克+雷神（Thor）的半机械化混合部队。Sen在顶住了对方的骚扰之后，重新在6点建造了分基地，并且生产了大量的小狗和蟑螂，双方的主力碰撞即将来临。

从双方的伤亡来看，开局阶段NcYellow利用骚扰消耗了对手不少兵力，并成功轰掉了虫族在6点的分矿，自己的损失很小且成功开矿，似乎优势很大。实际上NcYellow的骚扰战术并未获得理想中的效果，虫族最重要的二矿始终在正常生产，农民也几乎没有伤亡；虽然虫族损失了一些兵力和大量的王虫，但从未发生人口卡住的情况，而且6点的分矿又将重新开始运作。从战术层面来看，开局阶段虫族成功保住了二矿，开出三矿，并未落于



Sen先造分裂池防范对手开局压制



NcYellow的第一波压制部队无功而返



NcYellow在空投的同时开始建造分基地



Sen利用蟑螂、脊针爬虫和王虫与高地上的对手周旋，拖延时间


人族的主力部队已经成型

下风。

中局阶段——失误连连，葬送全局

当NcYellow看到对手在6点的分矿即将重新运作时，决定全部主力出击。也许是NcYellow担心再拖延下去会让对手的经济优势更加明显，也许是大意轻敌认为对手经历连番骚扰后很难顶住正面的强大压力，NcYellow的兴奋剂升级研究才刚刚开始就全军压向对手二矿。而Sen通过王虫的侦查在第一时间发现了对手的动向，立刻将主力部队隐藏在靠近6点的位置，伺机包抄。在正式发动进攻之前，NcYellow利用雷达发现对手前沿阵地防守空虚，立刻选择了全军突击。

由于完全没有料到对手主力部队隐藏在后方，NcYellow的机枪兵和劫掠者迅速突入了Sen的二矿，而笨重的雷神和攻城坦克则略微落后。Sen抓住对手阵型不佳的机会，果断利用农民和王虫吸引对手机枪兵和劫掠者的火力，主力部队则从后方包抄，扑向对手的机械化单位。NcYellow连忙收缩部队，但狭窄的分矿路口使他的机枪兵全部被雷神堵在内侧，难以对小狗和蟑螂进行有效压制，一场混战就此展开。

由于兴奋剂尚未完成升级，NcYellow的机枪兵无法组织起令虫族胆寒的火力网，庞大的部队在短短几秒钟内就土崩瓦解。Sen随即收拢剩余部队和3条刚刚生产出来的飞龙（Mutalisk），反扑NcYellow的基地。此时NcYellow的基地中仅有少量刚刚生产出来的机枪兵和两辆坦克，防线很快就崩溃了，即便牺牲了全部分矿的农民也没能将对手的反扑击退。最后不得不依靠主基地中的全部农民和几个刚刚制造出来的劫掠者与对手血拼，总算是击退了Sen的反扑。

中局阶段可谓瞬息万变，双方主力的对撞在短短的几秒钟内结束。虽然NcYellow在兵力上不落下风，兵种搭配也没有缺陷，但由于缺少兴奋剂的支持，部队杀伤力不足，最终被连绵不断的虫海吞没。对于职业选手来说，这样的低级失误是难以理解的。即便是业余选手也知道兴奋剂对人族部队是至关重要的，通常都会在兴奋剂升级至2/3时才考虑出击，升级完成后，才会与对手正面决战。

尾声——回天乏力，NcYellow拼死一击

Sen利用反扑制造的空当成功地占据了5点位置的富矿，并开始批量生产飞龙。接下来的几分钟里，NcYellow面对大量飞龙的骚扰损失惨重，勉强纠集起一支部队，也难免顾此失彼，矿区也即将耗尽。与其被对手牵着鼻子走，不如拼死一搏，NcYellow决定放弃基地的防守，任由飞龙肆虐，也要利用最后的兵力与Sen决死一战。然而在相同的地点，NcYellow的部队再次被Sen包夹，这场比赛也就此结束。

回顾整场比赛，Sen表现出了一位优秀虫族选手的技战术素质和大局观，先后利用反骚扰和反扑的短暂空当开出分矿，并抓住对手阵型不佳的瞬间予以致命一击。NcYellow虽然在前期的骚扰中小有建树，进入中局之后却接连犯下低级失误，彻底葬送了全局。总结起来，NcYellow的失误主要是以下三点：兴奋剂升级尚未完成就草率出击；决战前侦查不力，被敌人主力从背后包抄；冲击对手分矿时部队阵型分散，机枪兵无法为机械单位提供有效的掩护。对于人族玩家而言，以上3点足以为鉴，在TvZ的比赛中，出击时间和侦查无比重要，防范对手包夹是重中之重。P


虫族主力部队隐藏在树丛后等待时机


Lost Temple地形图


人族部队阵型过于分散


NcYellow倾尽所有才顶住对手的反扑


人族最后的部队再次被包夹消灭

头条新闻

■育碧软件澄清Michel Ancel离职谣言


是的，暂时我们只能看图YY

最近有消息说，主导了“雷曼”（Rayman）、“雷曼疯狂兔子”（Rayman Raving Rabbids）以及“超越善恶”（Beyond Good & Evil）系列游戏开发的资深游戏设计师Michel Ancel已经离开育碧，已经宣布的《超越善恶2》很可能面临取消开发的状况。由于消息是从一家法国媒体率先爆出，似乎可信度很大，一般认为育碧对于《超越善恶2》的态度暧昧，并未将它当作首要大作进行制作和包装。不过，Eurogamer网站稍后致电育碧询问此事，育碧表示，Michel Ancel并未从公司离职，游戏的开发工作也还在有条不紊地进行，只是“还没到曝光时”。《超越善恶2》目前公布已经接近两年，除了公布时公开了几张游戏图片没有任何新的消息。

■育碧软件公布E3参展游戏阵容

育碧软件日前公布了其在全球游戏界盛典2010年E3展上推出的游戏阵容。育碧的展位位于洛杉矶会展中心的南大厅。在育碧展位展出的游戏包括备受期待的《刺客信条——兄弟会》《肖恩·怀特的滑雪板》《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》以及沙盘风格游戏“Driver”系列的续集等。作为E3活动的开幕，育碧于当地时间6月14日星期一下午在洛杉矶剧院召开新闻发布会。曾出演NBC剧集《社区大学》（Community）和为《The Soup》编剧的明星Joel McHale主持这场E3的新闻发布会。新闻发布会只对育碧合作伙伴、投资人、零售商以及部分媒体开放邀请，与会者可以亲身体验育碧即将发布的游戏的现场展示。新闻发布会以及其他独家视频和采访都可以通过官方网站http://www.ubi.com观看。我们将在下期中旬刊带来这些游戏的详细报道。


CÉSAR BORGIA

国外杂志对“刺客信条”新作的报道

■《鹰击长空2》公布更多细节


合作模式，你可以与3个朋友一起进行全部21个战役

IGN网站已经拿到了《汤姆·克兰西的鹰击长空2》（Tom Clancy's H.A.W.X. 2），在试玩体验后他们了解到一些新的细节。在控制上，现在玩家能做的不仅是空战和投弹，还将负责飞机的起飞和降落工作。起飞和降落只需要几个特定的按键就可以实现，不会像拟真向飞行模拟游戏一样难于操作。此外，游戏中还增加了无人侦察机。无人侦察机可以用在侦察任务中，用来进行精确轰炸的测定等。此外游戏中还加入了空中加油、刺探情报等新功能。《鹰击长空2》等于今年秋季发售。

月评

■紧跟潮流

如果说育碧软件宣布更换环保包装不算是潮流，那么3D肯定是了。育碧近日表示，由于可以预见到3D游戏将迅速主导视频游戏市场，育碧软件也将让旗下的游戏产品尽快加入3D行列。育碧认为，越来越多的3D游戏涌向PS3、Xbox 360游戏主机和便携游戏平台，能为玩家提供更真实的游戏体验，并成为游戏业一个新的增长点。

按照育碧的估计，到2011年，3D游戏的市场份额就将达到15～20%，2012年上升至50%。随着主要硬件制造厂商的3D电视已经开始陆续上市，有分析认为游戏将推动3D家庭化的进程。在E3上，由于任天堂已经宣布推出裸眼3D掌机，预计这一举措会进一步拉动3D游戏的开发。不过也有厂商不这么看，位列北美第三大游戏开发商的THQ就表示，昂贵的3D显示屏将阻碍3D游戏的流行。

且不论3D是否能够流行，育碧旗下产品对当前的另一潮流——多人游戏的重视也到了前所未有的程度。在《细胞分裂——定罪》高调推出合作模式后，《刺客信条——兄弟会》（Assassin's Creed: Brotherhood）也宣布将重点放在多人游戏上，这是系列首款支持多人联机的作品，而且在发售前还会提供帐号给玩家，展开先期测试。

《兄弟会》的多人游戏部分不能说不吸引人，育碧表示，玩家可以从一大群刺客中选择喜爱的角色，凭借别具特色的武器与暗杀技巧来与全球玩家在线对抗，有详尽、丰富的地图供玩家战斗，刺杀乐趣的乐趣也很多样化。虽然尚不知晓这些刺客角色设计成何种模样，但一些在线游戏销售平台已经贴出了预定该游戏的赠品：一个赠送的多人游戏角色——小丑（Harlequin）。P


小丑似乎颇有些盗贼的风范

Shaun White何许人也？2006年都灵冬奥会和2010年温哥华冬奥会单板滑雪U型池的冠军。这还只是这位稚气未脱的青年运动员名扬天下的一小部分原因，此君同时还是名天王级的滑板高手，在代表此领域顶尖水平的X Games极限运动锦标赛中，他已连续斩获多枚金牌，与滑板界的前辈神人Tony Hawk不分伯仲

肖恩·怀特滑板

预计发售日：未定

■湖北 暴雪Boy_苍焰

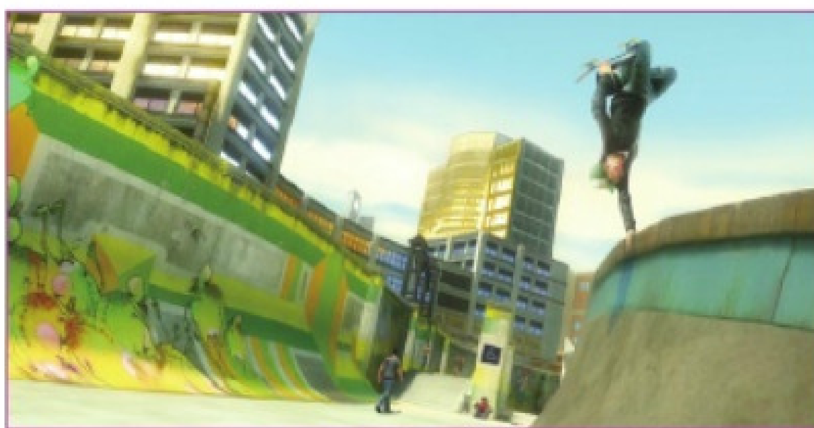
■Shaun White揭竿而起强势出击，要用自己的滑板将整座城市解救出来！

相比Tony Hawk，生于1986年的Shaun White更年轻，也更前途无量。他之前为Ubisoft代言的《肖恩·怀特滑雪板》（Shaun White Snowboarding）虽然游戏反响一般，却卖出了300万份，此番带来《肖恩·怀特滑板》也就在情理之中了。

拯救城市

游戏最大的卖点在于独一无二的设定：故事设定在一座未知的现代都市，政府反对一切娱乐，尤其是滑板这种明显带有危险性质的活动（现实中滑板运动刚诞生时也确实也因危险系数过高而受到抑制），由于缺乏娱乐，整座城市变得黯然无光，了无生气，人们生活浑浑噩噩。于是，Shaun White揭竿而起强势出击，要用自己的滑板将整座城市解救出来！

"滑板救世"是这么体现的：玩家每完成一个特技，都会改变周围地形的具体地貌，你会看到随着你的华丽动作，原本灰暗的地面会在滑板击地时的"震波"中逐渐被铺上色彩，回复原本的色彩，甚至行人的表现举止也会变得鲜活起来，这种成就感无疑是一般的滑板游戏所不能给予的。



你能施展很多名家定制的华丽的滑板技



游戏里你能在一些特定区域改变地形以让自己享受更多的滑板乐趣，从图中你还会看到，周围的环境因为滑板有了鲜明的变化

当玩家成功用自己的滑板将一整块地区从政府禁锢下"解放"后，游戏还会播放一段音乐助兴。游戏中城市分为5个大区，大区又由一系列小地段组成，供玩家逐渐解锁。

改变环境

玩家在游戏中将能施展不少于80种的滑板技巧，由Shaun White和其他知名滑板运动员设计（包括Shaun White的滑板绝技"Armadillo"）。游戏包含约100种挑战，同时支持线上合作和对手战（支持切屏模式）。不过，这款游戏神奇的地方还在于，在一些特定地域和道具设施上，玩家能实时改变地形为自己的滑板服务：比如将原本平坦的地面拉起成一个斜坡，或使之下陷露出隐藏的地下通道。场景中还有蓝色箭头形状的"光路"，玩家成功滑上"光路"就可以按照自己的意愿延展箭头的长度，甚至改变方向。P



征服并延伸"光路"



完成任务后的成就感无与伦比

英文名：Shaun White Skateboarding　本刊译名：肖恩·怀特滑板
游戏类型：体育　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　期待度：★★★☆

R.U.S.E.

预计发售日：
2010年9月7日

■上海 西塞罗

■强调诈术与技能卡片的R.U.S.E.本质上仍是一个传统RTS。

二战一直是策略游戏青睐的题材，老牌如《大战略》（Daisenryaku）《装甲元帅》（Panzer General）这样的回合制SLG，让玩家指挥大军驰骋欧陆；连桌游都有《二战回忆录》（Memoir '44）这样的优秀作品。现在回合制SLG式微，《英雄连》（Company of Heroes）等RTS更像一个营连级的战术游戏，而非战略取向，给玩家的感觉是指挥一系列战斗，而非一整场伟大的战役。对那些缅怀旧岁月的玩家来说，R.U.S.E.也许是个不错的选择。早期的预告视频里，大战场、一环扣一环的兵种相克，还支持触摸屏，看起来就很不错。近期Ubisoft开放了免费的Beta测试，于是我们也对游戏有了更多的了解。

“温文尔雅”

尽管预告片一直在渲染用兵之计，但本质上R.U.S.E.仍是个传统的RTS，并没有脱离采集、扩张、征服这个RTS的传统流程。如果你没有触摸屏，那操作上也没有什么出奇之处，鼠标左键点选部队，右键点击目标，中键缩放地图……地图上散布着不少资源点，玩家当然要派遣工程车去建立补给站，这样补给站才能派出卡车给指挥部运输给养。然后玩家建立兵营和制造厂、升级武器，把这些部队运到前线和敌人火拼。不过和其他拼快斗狠的RTS比，R.U.S.E.要“温文尔雅”得多，与其说是RTS，倒不如说更像《大战略》和《装甲元帅》。除了广阔大地图带来的缓慢节奏感以及它的技能系统外，关键是它放弃了微操要素。简化了数值，使玩家可以集中全力去部署指挥。


庞大的地图供你纵横捭阖


即使是显示大地图，画面上也非常明显地强调了道路这个要素

英文名：R.U.S.E.　本刊译名：（暂无）　游戏类型：即时战略
制作：Eugen Systems　发行：Ubisoft　期待度：★★★★

游戏的资源只有一种——金钱，需要从资源点慢慢运来，好在摧毁敌军、占领设施都能获得金钱，所以长久对峙后不用担心资源枯竭，把敌人当做你的运输大队长吧。部队给玩家的数值，只有对各兵种的伤害力，而且用的是三星、四星（最高是五星）这样的模糊表示，就算是提速技能，也没给玩家具体的数字，一切都需要玩家自己摸索出经验。

游戏中包括步兵、坦克、炮兵、反坦克炮、飞机等兵种，部队的属性也是根据对这几大类兵种的伤害而来。此外游戏还提供了一个秘密武器系列，都是些二战各国实验室内摆弄的神秘玩意。游戏阵营囊括了二战鏖战欧洲的所有列强，每个国家也做出了自己的特性，比如美国这样的烧钱大户，要有装备优势必须花大钱升级；而法国和意大利这些半吊子其实也并非那么差，在步兵和防御设施上他们也会给你惊喜。

欺骗与反欺

R.U.S.E.的指挥技能不仅可以直接提升部队属性，更重要的是提供了


如果你想观看大场面，也能切近视角观察细节

大量欺骗与反欺骗手段。R.U.S.E.地图广阔，所以每张地图都提供了若干区域，技能使用一次对这个区域的所有单位有效。在不使用技能的情况下，双方部队需要依靠侦察视野才能发现，但双方的建筑却是公开的，这为今后技能的使用埋下了伏笔。

游戏内，双方部队的“间谍”技能可以让玩家获悉这个区域内敌方兵力和行动命令；“伪装建筑”“伪装防御”能建造各种假设施吓唬对手；“无线电静默”能让你的部队隐蔽行动，甚至还能转换部队的装备信息——把重型坦克伪装成轻型坦克扮猪吃老虎，或用一支轻装部队虚张声势，三十六计用得不错。

在部队指挥上，R.U.S.E.也处处让人想到《装甲元帅》这些老牌回合SLG。步兵可以直接占领敌方建筑；敌方单位与我方一个区域时，会以问号显示，只有进入我方侦察范围，才会正常显示部队属性。玩家在指挥部队进攻时，只要鼠标扣住敌方单位，就会自动比较双方能力，如果是“Very Easy”，就大胆上吧，如果是“Hard”以上，那还是按兵不动为妙。AI上，部队进攻顺利时当然会自动追击；当作战受挫时，它们也会立马扭屁股逃命。

除了情报战和各种诈术，分基地的位置更是决定了玩家的生死存亡。游戏的资源只能通过卡车沿着道路慢慢运来，所以分基地既要考虑附近的资源点，又要顾及自己的道路不被敌人炮火阻断。好的分基地可以左右逢源，使玩家收入大幅上涨，反之则就应了一句老话“远水解不了近渴”，且极易被敌方部队骚扰。部队的补充也面临类似问题，地图一大部队就如龟行，给了玩家极大的恢复能力，哪怕你追歼残敌，进入敌境过深也会被敌人就近生产出来的优势部队消灭。

部队属性上既有万金油的部队，什么样的敌方部队都能打，但样样稀松；也有专攻一门，只对一种敌人有效，碰上其他兵种那就只能一味挨打，毫无还手之力。在R.U.S.E.里你既可以像当年的德军一样，组织一支小而强的精锐力量，对敌方进行外科



玩起来有极强的沙盘推演感觉，临场感颇佳


敌方没有防空和反步兵力量，伞降Rush


地图缩放后相邻单位部队自动重合，方便指挥

手术式的精确打击，也能像苏联一样量产便宜好用的反坦克炮，以人海战把敌人拖瘦累死。当然这些反坦克炮的作用也仅限于反坦克，对付其他部队就毫无还手之力，只能用来应急，到最后你还是需要一支复合各军种的大军。

前景预测

既然说R.U.S.E.在RTS的外壳下结合了大量回合制战略游戏的特色，那么它是否能同时得到这两种游戏粉丝的青睐呢？我的观点比较悲观。对RTS玩家来说，R.U.S.E.的对峙期实在太长，也许玩家确立优势只有几分钟，但之前要花费大量心思生产军力，稳定战线，确保补给，在形势稳定后欺骗对手，运动部队进入集结位置发动进攻（而且部队运动速度太慢，实在不讨这些玩家的喜欢）。

对传统的回合制SLG玩家来说，R.U.S.E.又简化过度。无论着眼真实情况还是《装甲元帅》等名作，步兵在城市和森林里都战斗力极强，不先削弱工事，坦克进攻往往有去无归。但是在R.U.S.E.里，地形只能影响视野和行动，对部队战斗力毫无影响，你的步兵躲在希特勒的总理府和在平原上站成一排没有两样。纵然步兵可以占领建筑，纵然大批步兵冲向你的建筑非常可怕，但步兵行动慢视野小，你也能轻松造出一大堆防御兵力


加强了攻击力的我军正在进攻

去推掉他们。步兵孱弱，纵然便宜玩家也不会去大量制造，飞机和炮兵对坦克的破坏力也不算大，结果R.U.S.E.的主力非坦克莫属，反坦克炮用于防御和支援，飞机和炮兵用于摧毁建筑和反坦克部队。以坦克为核心的单调战术将R.U.S.E.初始理念——多兵种协同大幅削弱。游戏Beta版还有些数值问题，美军升级完的轻型和中型坦克一个价钱，攻防削弱，速度没太大优势，地形适应完全一样——这样的部队还有意义吗？

R.U.S.E.有新颖的概念，结合了RTS和优秀回合SLG的坚实底子，还加入颇有新意的情报战成分。对战略游戏迷来说，它确实是款值得一玩的游戏，但在简化两种游戏元素再加以重新组织这个跷跷板上，它还没有找到上佳的平衡点。无论对谁，目前Beta版的R.U.S.E.都只是一个用来尝鲜的半吊子，Ubisoft已经宣布再次推迟这款游戏的发售日，也许秋天再见时会有很大的不同吧！P

头条新闻

■美国艺电宣布NBA系列新作

美国艺电正式宣布了其历史悠久的NBA系列游戏的新作，新作没有按照以往惯例命名为《NBA Live 11》，而是更名为《NBA Elite 11》，新的前缀意为“NBA精英篮球”。《NBA Elite 11》仍将由EA Canada工作室负责制作，主要将变革目光投向操控性。EA公布的首批新特性包括：一个全新的“Hands-on Control”功能，这个手动控制机制改变了以往玩家按下按键，等待球员完成预先设定好的一连串动作的死板原理，而是可以逐个动作地精确控制球员。这一机制将应用于进攻防守两端，包括运球、上篮、晃动、空中动作、盖帽、抢断等等的动作都可由玩家准确操纵。为此，玩家将更多的使用右手摇杆进行操作。首款“精英”系列作品预计会在10月份上市，对应PS3和Xbox 360平台，仍旧不发行PC版。



新系列的Logo


新游戏允许玩家更精确地控制球员

■《模拟人生3——职场野心》发售，繁中版同期上市


繁体中文版介绍页面

EA旗下的EA Play宣布，《模拟人生3》的第二款资料片《职场野心》（Ambitions）PC和Mac版本已于6月2日上市，并同步开放付费数字版下载。这款游戏在全球60个国家和地区以20种语言上市，包括繁体中文版（繁体中文名为《模拟市民3——梦想起飞》）。EA模拟人生工作室总经理Scott Evans表示：“资料片提供了多样化的精彩新职业，玩家可以选择英勇地完成他们的职责，或是改走不正经的古怪路线。”资料片收录了热门的全新游戏配乐，有十多位新歌手用“模拟人生语”重新翻唱他们的乐曲，包括葛莱美奖得主“怀旧女郎”乐队（Lady Antebellum）、Toni Braxton、Charice、Rise Against等。EA表示，《职场野心》计划于2010年底通过EA Mobile推出针对特定手机、iPhone以及iPod Touch设计的版本。这些版本不需搭配原盘执行，并有为移动设备量身订制的游戏内容。

■《质量效应3》将以DLC方式承接2代剧情

《质量效应2》已经推出了多款DLC，但对三部曲的终结作故事还没有一个承接的交待。近日，VideoGamer网站就此询问了BioWare，《质量效应2》的项目主管Casey Hudson透露，游戏将再发行新的DLC，以便更好地将《质量效应2》和《质量效应3》的故事承接起来。他补充说，这款DLC将在《质量效应3》发售前几个月面市。《质量效应3》目前还没有正式宣布，不过发行商EA已经透露，游戏将提供3种多人游戏模式，而且多人游戏部分可能由BioWare的CEO Ray Muzyka亲自上阵监制。

月评

■一年一作

前一阵子，游戏业的产业类网站Gamasutra采访了到了EA总裁Frank Gibeau，其中谈到了EA曾经的王牌FPS系列“荣誉勋章”在市场上低迷的原因。虽然言谈间只是表示，希望最新的《荣誉勋章》能上演“王者归来”的好戏，但他也隐隐谈到，是一年一作的策略毁了这个系列，不知道“使命召唤”系列的制作者听到这样的言论有何感想？

Frank Gibeau说：“我认为，任何一个有一定历史的游戏系列，都会陷入一个怪圈，就是他们都过于追求每年都推出新的作品。这样一来，他们的创造力就无从谈起了。我认为《荣誉勋章》就是陷入了‘一年一部’的泥潭。”幸好他没有完全将过错归于“每年一部”这个问题，他说：“我认为我们的在线游戏模式还不够吸引人。近期玩家所喜爱的射击游戏都有一个非常优秀的在线游戏模式，正如《叛逆连队2》《现代战争2》和《光环》那样。”他说，“正是出于这个原因，我们使用了DICE工作室来开发《荣誉勋章》的多人游戏部分，他们干的非常漂亮，大家在不久的将来将亲身体会到他们带来的精彩内容。”

看来老总的分析还忘记了一条，那就是2015工作室的变故，正是一群核心人员的离开导致了“荣誉勋章”的核心人员离开，而离开了这群人的“荣誉勋章”也真的变得如温吞水一般没有滋味。Frank Gibeau应该加上一条：稳定的团队或许比几年出一作的频率更重要。毕竟“使命召唤”可以用两个工作室来交替开发，既是让每个制作组有足够的时间准备下一款作品，也能够让他们展开一定程度上的内部竞争。重新归来的《荣誉勋章》为什么就不能如此规避创意的缺失呢？P


新版《荣誉勋章》的对手或许应该加上一个《使命召唤——黑色行动》，后者很不安分地玩起闪回，也将时间线从二战一下子跳跃到现代世界

《荣誉勋章》最早公开的游戏画面是由Tier 1特种部队进行的外科手术式“点穴战”，现在轮到担任“大锤”任务的正规军出场了，这就是大名鼎鼎的“游骑兵”。EA发布了一段极具震撼力的“电话留言”预告片，乘坐直升机赶往阿富汗塔利班活跃区的，就是一群“游骑兵”。通过视频我们也预知了他们的命运——在降落时遭遇了武装分子的火箭弹和高射机枪攻击，部队伤亡惨重

荣誉勋章

预计发售日：2010年10月12日

■江苏 防弹手柄

■上次是“手术刀”，这次是“大锤”。

关卡的故事紧随预告片的结尾：在Shah-i-Kot山谷中，幸存下来的“游骑兵”们被位于山顶上的一挺俄制DShK重机枪压制得动弹不得，于是指挥官派出了一支6人小分队从敌人的侧翼迂回，试图拔掉这颗钉子，由玩家所扮演的技术兵Dante Adams也在队列之中。

重锤出击

早在《荣誉勋章》公布时，执行制作人Greg Goodrich就将“现代战争”系列当成是嘲讽对象。在这个演示中，我们确实看到了重生后的MoH与MW系列有很大不同：流程中并没有明显的脚本，玩家的进攻路线是可选的；战斗的成败与玩家的射击水平关系不大，是生是死，取决于玩家对队友提供信息的正确反馈——你必须时刻关注长官的指令以及队友们的语音交流。比如在抵近机枪火力点后，一名队友大声要求Dante提供火力掩护，他冲上前去投掷绿色烟雾弹用以引导空军的火力援助。如果你没有这样做，那么就会导致这名队友白白牺牲，但系统并不会像CoD系列那样判定任务失败，接下来唯一的选项，就是自己冲上去干掉火力点……这是最后，同时也是最坏的选项。

向经典致敬

重生后的MoH在风格上也与旧作划清了界限。Greg Goodrich表示，新作在游戏方式上已经与之前的作品没有太多联系，只是在精神上继承了MoH的传统，这就是歌颂士兵在战争中的牺牲精神和英雄主义。他还向到场记者道出了隐藏在之前预告片中的秘密：原来进行电话留言的那个姓Patterson的大兵，正是MoH之前作品中的传奇人物Jimmy Patterson中尉的孙子（他的最早一次登场，要追溯到1999年的PS版MoH中）。游骑兵冒着弹雨强行实施机降的一幕，也是对《联合袭击》（Medal of Honor: Allied Assault）中奥马哈登陆的致敬。


伴随玩家作战的几名队友都具有自己的个性，比如这个叫Favreau的下士，他的“爱好”是鞭尸


与“神一样存在”的Tier 1部队相比，游骑兵士兵看上去非常土鳖


向《联合袭击》D-Day登陆致敬的桥段，奥马哈滩头变成了阿富汗山谷，冲锋艇变成了“支奴干”运输直升机

眼下Infinity Ward只剩下了一个空壳，主力人马回归EA，导致MW3前途堪忧。这战还没有开打，MoH就已经取得了“实质性胜利”。不过在今年的秋季，玩“穿越”的《使命召唤——黑色行动》与走“闷骚路线”的MoH势必要进行一次正面对决（发售日就差3天），两种模式演绎的现代战争究竟哪个更对玩家的胃口，其实我们都很想知道答案。

英文名：Medal of Honor	本刊译名：荣誉勋章	游戏类型：射击
制作：EALA	发行：Electronic Arts	期待度：★★★★

子弹风暴

预计发售日：2011年2月22日

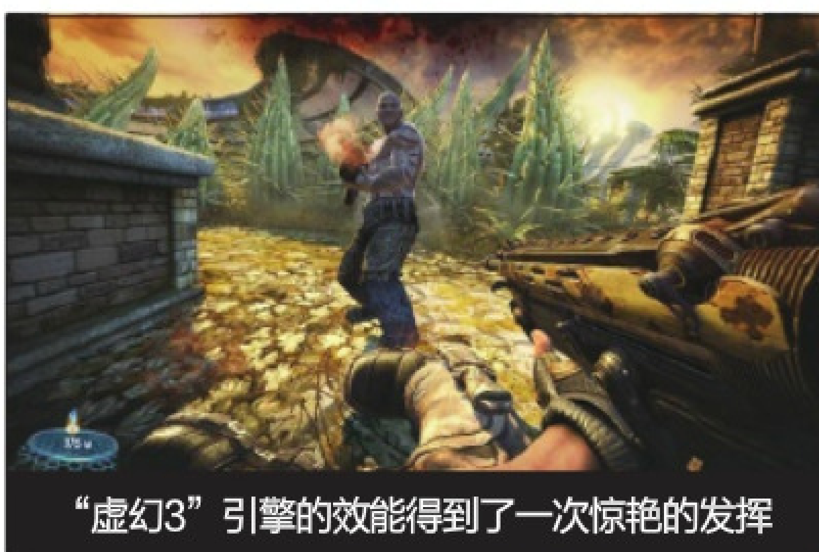
■江苏 防弹手柄

■第一人称视角也要玩杂耍式战斗！

“战争机器”之父、Epic Games首席设计师Cliff Bleszinski在忙于《战争机器3》开发的同时，不忘为来自Epic的子公司——波兰开发组People Can Fly的新FPS《子弹风暴》摇旗呐喊。这款游戏概念新颖，不但画面一流、战斗爽快，还将肉搏和枪械射击组合成华丽连击，作为主要卖点。Cliff B.甚至将它视为Epic争夺FPS领域王者大旗的重要作品。

People Can Fly

People Can Fly由波兰游戏设计师Adrian Chmielarz于2002年创建，总部位于华沙。他们的第一部作品，就是大名鼎鼎的FPS《止疼药》（Painkiller）。2007年，Epic将People Can Fly收编为全资子公司。Adrian Chmielarz认为，与Epic的合作对公司的发展而言至关重要，从此以后他们可以与一流游戏制作商共享充足的开发资源，比如得到“虚幻3”通用引擎的使用权。之后《战争机器》向PC平台的超完美移植（尽管这部作品的销量远远不能称得上“完美”），奠定了People Can Fly在Epic旗下的地位。


“虚幻3”引擎的效能得到了一次惊艳的发挥


这手榴弹不仅威力夸张，带给你的XP值也是成倍叠加的

欢迎来到异星

《子弹风暴》中玩家扮演的是名叫Grayson Hunt的雇佣兵。他曾是宇宙中令人闻风丧胆的佣兵组织“死亡回声”（Dead Echo）的成员，在发现这个组织已经彻底堕落后，Hunt与好友Ishi Sato准备将真相公布于世。可惜队长发现了二人的“不轨企图”，将他们逮捕，然后送入一艘拆掉导航设备的旧飞船流放到宇宙深处，任其自生自灭。

数年后，飞船在一颗名为Stygia的人类殖民星球上坠毁，Hunt和Sato不仅大难不死，而且还因祸得福——这个风光秀丽的星球堪称人间仙境！不过没有快活多久，由于这两个家伙误打误撞，“不慎”弄坏了星球的传送门装置，结果导致异形动植物涌入了Stygia世界。没错，接下来这个星球上的居民变成了人形怪物，各种仙人掌和食人花形态的巨大植物覆盖了地表。对自己一手酿成的悲剧，Hunt和Sato给出的危机解决方案其实很简单——将任何不属于Stygia世界的生物统统轰成渣。

功夫和射击

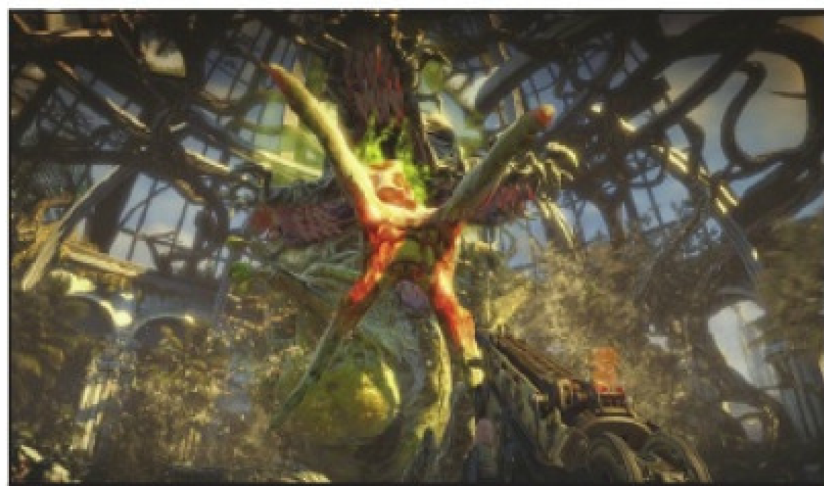
《子弹风暴》区别于传统FPS的就是战斗中的Skillshots系统：击毙敌人后获得的经验值和道具奖励的数量、质量，取决于玩家之前解决敌人的“视觉观赏度”，比如利用各种连击。

连击是通过玩家的3种肉搏攻击方式——飞脚、滑铲和鞭打来实现的。飞脚能将敌人一脚踹出老远，如果这些不幸的家伙的“飞行路线”上正好有一株变异植物，那么他们会被钉在

英文名：Bulletstorm　本刊译名：子弹风暴　游戏类型：射击
制作：People Can Fly/Epic Games　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★



每次攻击所获得的奖励和评价一目了然——这一招名字叫“呕吐反射”（Gag Reflex），其实就是口中飙血啊！


面对这样恶心和巨大的食人花，看来需要玩家掌握技巧，躲避大范围攻击



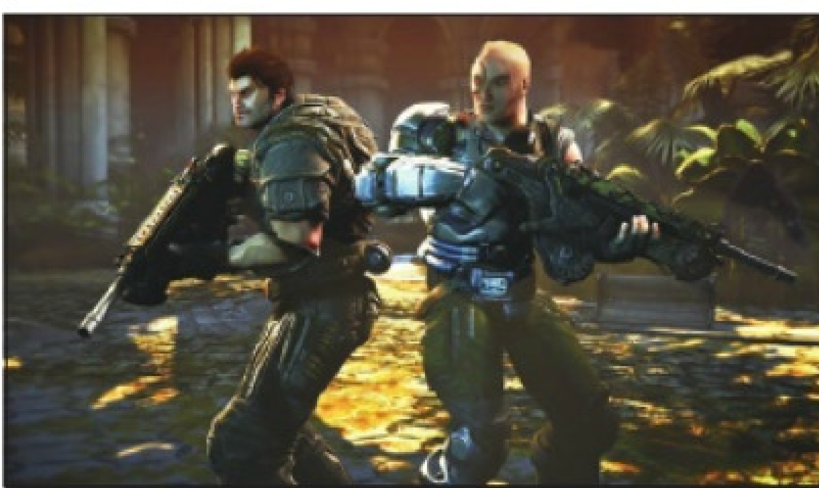
击毙敌人后追加爆炸效果的“二次点火”（Afternurner）评价


《失落的星球》中的巨大化Boss战，同样可以在这儿见到

仙人掌的尖刺上，或被直接喂进食人花的大嘴巴；滑铲可以让“中招”后的敌人飞离地面，接下来玩家就可以像《鬼泣》里的但丁那样使出浮空乱射技巧，让悬空状态下的敌人享受暴风骤雨般的子弹速射；能量鞭的用法更加广泛，它不但可以像一支机械臂那样，实现抓取和特技移动功能，而且还可以用来延长被踢飞敌人的浮空时间，给连击数的增加创造机会。

使用枪械直接将对手击毙，玩家每次只能获得10点的经验值，不会获得任何道具奖励。这就意味着如果采用传统的FPS玩法去应对战斗，玩家很快就会陷入弹尽粮绝的窘境。于是你需要合理使用游戏的评价系统，尽可能多地为你的敌人制造“富有创意”的死法。目前制作组已经公布的Skillshots评价条件包括：肥料回收者（Fertilizer），将敌人踢进场景中的垃圾堆和垃圾桶中；仁慈（Mercy），一枪射中敌人的胯部，再对敌人实施“爆头”；重击（Gang Bang），使用爆炸类武器一次击毙两个以上的敌人；子弹踢（Bullet Kick），连续对敌人实施脚踹攻击。

上述已知的4个Skillshots评价均可以获得50～100点不等的附加经验值奖励，但这并不是Skillshots功能的全部：玩家可以使用连招，将各种杀戮演出效果组合到一起，从而让奖励经验值出现叠加。比如给近距离敌人“插雷”，然后将其一脚踢飞到敌群中，再引爆炸弹，就可以获得Bullet Kick和数个Gang Bang评价，一次性获得3位数以上的经验值奖励。


两个四肢发达的主角——看这架势，游戏应该会有合作模式吧！


滑铲虽然有些可笑，但可以让敌人离开地面，为接下来的连击创造条件

《子弹风暴》的单人流程与《边境之地》（Borderlands）类似，并没有线性关卡，玩家就是在开放式的Stygia世界中完成“打怪—获取装备/经验值—升级”的循环。将战利品的多少与杀敌的华丽程度联系起来后，促使玩家在战斗中投入更多的主动性。即便是最低级的杂鱼，也是不错的“表演”道具！

借刀杀人

怪物横行的Stygia星球上，Hunt和Sato的求生之道不仅局限于疯狂的杀戮，你可以调拨敌人之间自相残杀。在视频演示中，我们看到了那些巨大的植物身上长着一种黄色的小球，一旦被击爆，就会向外释放墨绿色的迷幻气体，让置身其中的敌人陷入疯狂状态，开始相互攻击，就像《生化震撼》（BioShock）中的“催眠质粒”（Hypnosis Plasmid）那样。当然，并非死于玩家手的敌人，不可能提供任何的奖励品。遇到敌人窝里斗的情况，如果你想坐收渔利，结果会一无所获。你必须加入到这场乱斗中，趁火打劫。

《子弹风暴》目前仅有不到20%的完成度，但其中所展现出来的新意足以让你跳出“使命召唤”系列的“弹幕”了。P

头条新闻

■乔丹登上《NBA 2K11》封面



和飞人一起创造传奇

在传闻一段时间之后，Take-Two Interactive日前正式确认，篮球界的传奇巨星迈克尔·乔丹（Michael Jordan）将以某种方式加入《NBA 2K11》制作团队，对游戏的开发工作提供帮助，同时得到确认的是，乔丹将登上《NBA 2K11》的封面。乔丹和《NBA 2K11》的绯闻最早源自ESPN的报道，报道中称，乔丹以及他的前队友很可能会在游戏中作为可使用角色出现，乔丹本人则表示“非常希望在球场上重新打出天地”，这也给玩家非常高的期待值，因为可以使用乔丹绝对够让你欢呼雀跃。2K Sports负责市场的副总裁Jason Argent表示，虽然目前还没有更多相关的细节可以披露，但是可以肯定的是，乔丹将和制作团队亲密合作，就连球员某个身体部位的动作是否正确这样的细节问题也会亲自得到飞人的指导。《NBA 2K11》定于10月5日上市，但2K Sports还未透露有关这款游戏的细节。

■《文明V》确定推出Steam版



Steam网站显示，游戏会在9月份发售

2K Games与Valve Software宣布，开发中的《席德·梅尔的文明V》（Sid Meier's Civilization V）PC版将全面采用Valve的Steamworks组件，为玩家提供自动升级、Steam成就、可下载内容、联机匹配等服务。《文明V》的数字发行版交由Valve旗下的Steam数字发布平台独家发行（即便是零售光碟也需Steam方可运行），有两种规格可选：49.99美元的标准版，和59.99美元的数字豪华版。无论是标准版还是豪华版，提前预订均可免费获得“文明的摇篮：美索不达米亚”地图包，内含尼罗河流域的肥沃新月地带，沿着底格里斯及幼发拉底河向东可直抵波斯湾，玩家凭此可开疆拓土，完成“建国大业”。数字豪华版还附赠“巴比伦文明剧情包”，玩家将扮演古巴比伦伽勒底帝国最伟大的君主尼布甲尼撒二世（Nebukadnessar II），手下拥有精锐的巴比伦弓箭手。玩家如果策略得当，带领军队所向披靡，就可以获得“尼布甲尼撒大帝”的称号。除上述内容外，豪华版还包括游戏OST及游戏幕后制作花絮等赠品。

■Take-Two公布E3参展名单

日前，Take-Two Interactive向媒体发来邮件，公布了旗下游戏在E3参展的名单，其中2K Games将有《特别部队——战线》（Spec Ops: The Line）、《黑手党Ⅱ》（Mafia II）、《文明V》（Civilization V）和《幽浮》（XCOM）参展，2K Sports的参展游戏是《NBA 2K11》，Rockstar Games确定有两款游戏参展，但没有公布游戏名称。以上参展游戏除了《黑手党Ⅱ》外，都采取预约的方式与制作人员会面（Closed Door Session）。我们将在下期中旬刊带来这些游戏的详细报道。

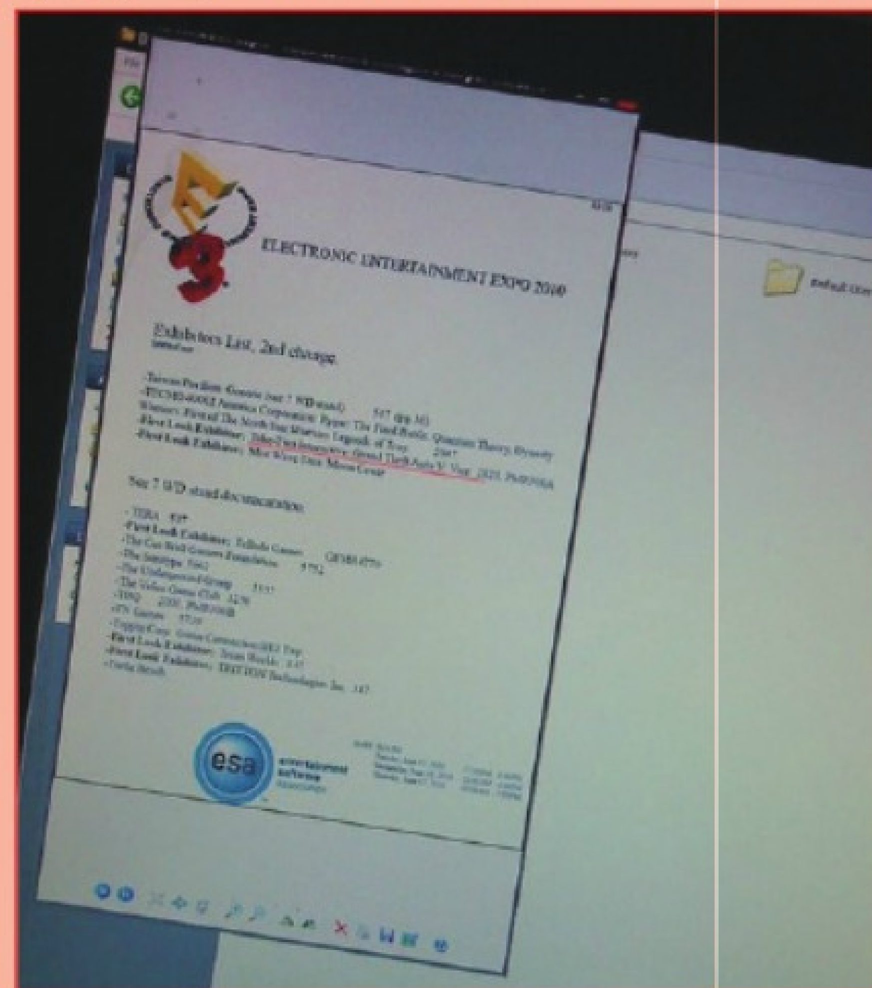


《Xbox官方杂志》已经透露了《幽浮》的一些消息，看这封面就很期待呀！

月评

■谣言遍天

Take-Two Interactive向媒体公布的E3参展名单带来了戏剧性效果，由于Rockstar Games确定参展的两款游戏没有公布名称，惹来了很多猜测。甚至有国外媒体称收到爆料邮件，内含一张屏摄图，图上赫然标出Take-Two准备在E3上宣布的新游戏叫做《横行霸道Ⅴ——罪恶》（Grand Theft Auto V: Vice）。



这图起码PS得不错

但这张图也存在两个疑点：一是邮件附件居然是图片格式，而非惯用的pdf或Office文档；其次，Rockstar宣布GTA作品时一般都用自己的头衔，而不是将其称为Take-Two作品（当然以上两点质疑也未必靠得住）。

实际上，关于E3是否会有GTA新作的炒作并非起于一时。早在一年前，就有股票分析师预测了GTA5会在今年E3上公布；一个月前，甚至有人在预测GTA新作定于E3公布的同时，还展望了一下此次SONY是否会从微软手中夺下独占的权利。不过进入6月，Rockstar已经明确表示，不要期待在E3上得到爆炸性的新闻。Rockstar发言人表示：“我们不会出展E3，《黑色洛城》（L.A. Noire）和《马克思·佩恩3》（Max Payne 3）将在E3后通过自己的展会为大家展示。”既然有了如此明确的表示，谣言终于可以休止了。

GTA新作一定会来，只不过目前无法断定是不是这所谓的《横行霸道Ⅴ——罪恶》。谣言遍天自然反映了玩家的期待度，不过在《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）被奉为神作并为GTA系列带来更大压力之后，沙盘游戏专业户Rockstar会不会重新规划一下这个系列的未来呢？P





黑手党Ⅱ

预计发售日：
2010年8月24日

■北京 红黑军团

■《黑手党Ⅱ》将推出5个DLC，其中首个DLC将包含在典藏版中。

2K Games的年度大作《黑手党Ⅱ》已经接近发售，在E3展上，这款游戏甚至没有像Take-Two旗下的其他游戏一样设置闭门采访的限制，看来能够公布的消息已经公布得足够多了。最新的消息都集中在一些细枝末节上。

华丽的PhysX

2K Games已经宣布与NVIDIA达成合作伙伴关系，将把PhysX物理技术引入到《黑手党Ⅱ》中。NVIDIA的PhysX技术简单来说有两个特点，即加速和效果。一是在处理复杂的物理碰撞（如爆炸）时会起到代替CPU运算的过程，二是在爆炸时会有更加震撼的效果，比如飞起来的碎片会比没有经过PhysX处理的要多。2K Czech近日就通过视频片段展示了他们应用的PhysX APEX Particle粒子模块，可使游戏爆炸场景更宏大，包括武器轰击、建筑物破坏等都会产生大量的碎片。

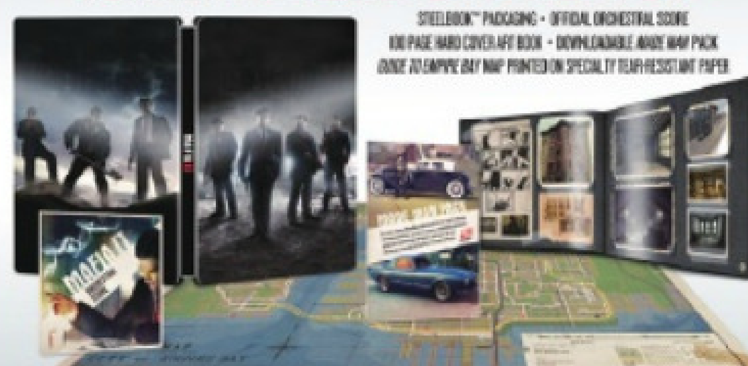
此外，由于和NVIDIA的合作，《黑手党Ⅱ》PC版还会支持NVIDIA 3D Vision立体眼镜，并且还宣布是第一款使用NVIDIA PhysX APEX Clothing模块的PC游戏——这种技术可以呈现出逼真的动态衣服和布料效果，让游戏中的角色看起来更加生动，与周围环境的交互性也会更高（但这一点在游戏中似乎看不大出来）。

典藏版

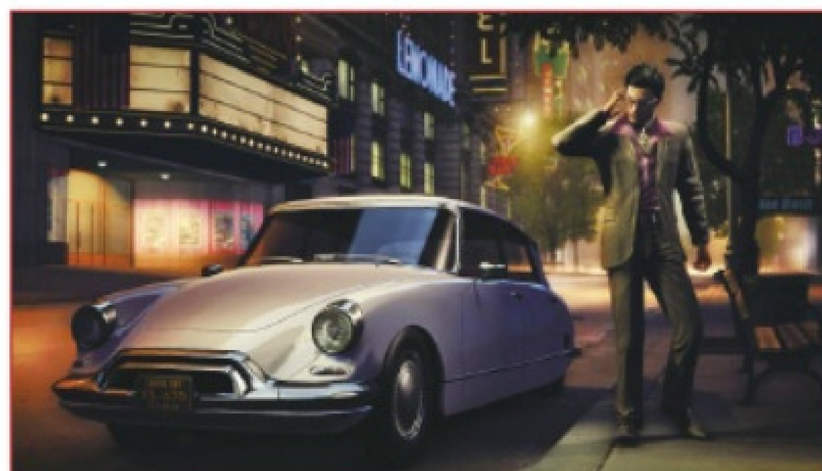
由于距离发售已经很近，2K Games还宣布了《黑手党Ⅱ》典藏版的


PhysX技术创造了更多的爆炸碎片


这似乎意味着打炸汽车比打人更有效率



Make Man中包括两款新车，Vito也将得到两身新装，包括一件华丽的礼服

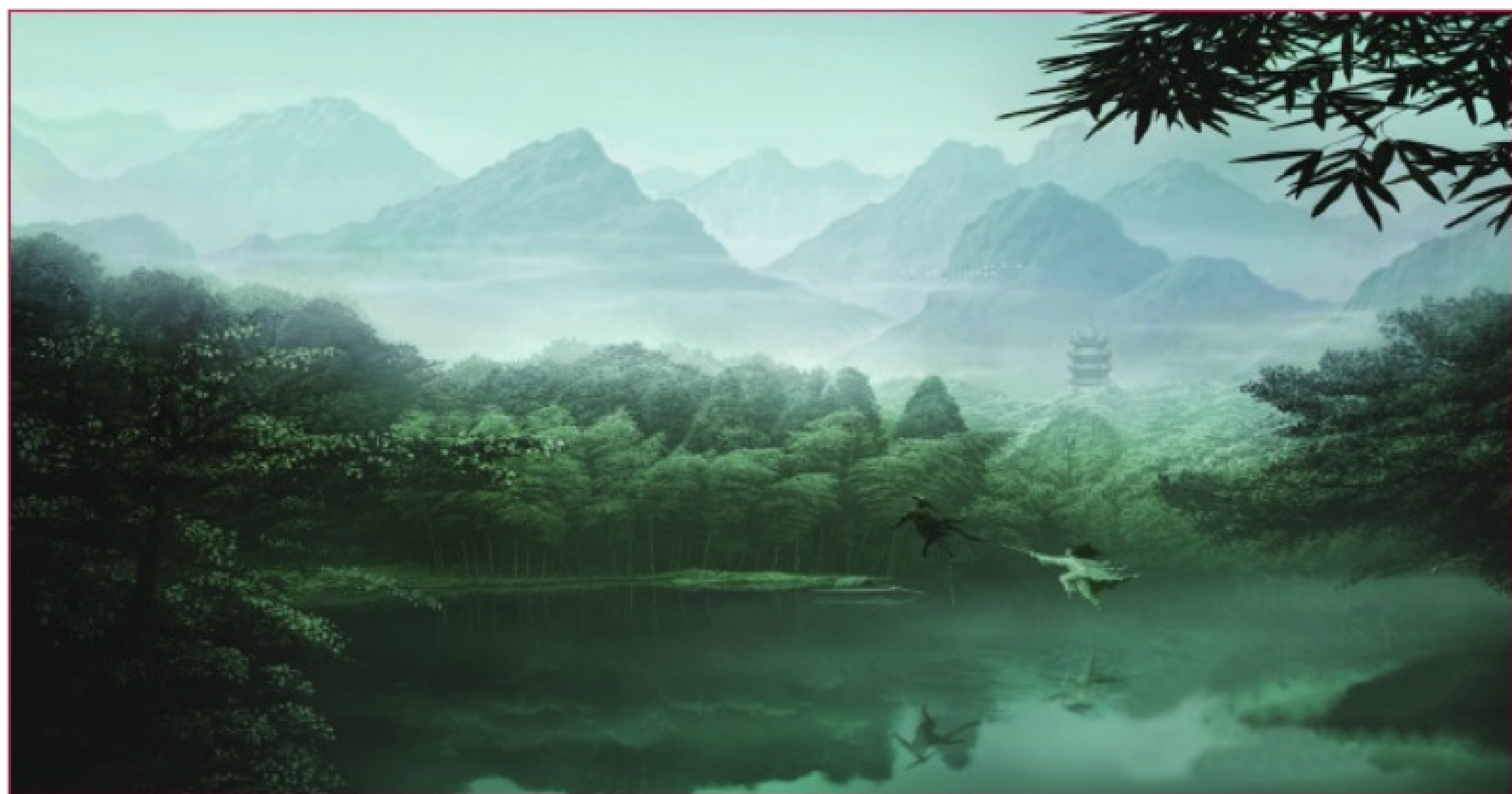

名为Vegas的这个DLC的奖励，当然就纸醉金迷一些……

内容。除了精美铁盒包装、游戏原画集（内含100页相册式的游戏概念图）和原声CD这些常规内容外，还包括一张由防撕材质制成、详尽绘制了帝国湾（Empire Bay）超过10平方英里的城市的游戏地图，图上标注了各条街道及所有藏匿点（关于这张地图，你可以在游戏官方网站提前看到一个缩略版，前提是你能在页面的小游戏里找到正确的地图链接……）。《黑手党Ⅱ》宣布将陆续推出5个DLC，其中首个DLC“Made Man”将包含在上述典藏版中，其他4个分别名为Vegas、War Hero、Renegade和Greaser，将在上市后不久提供收费下载。P

英文名：Mafia Ⅱ　本刊译名：黑手党Ⅱ　游戏类型：动作
制作：2K Czech　发行：2K Games　期待度：★★★★

头条新闻

■《降龙之剑》更换引擎重制作



完美表示，《降龙之剑》是完美时空首款2D即时网游，由旗下上海研发团队历经三年打造，现在决定更换次世代引擎，进行二次开发。

完美介绍，《降龙之剑》更换全新次世代引擎后，在原有的游戏特色得以保留的情况下，将大量增加全新的游戏内容，实现五大次世代2D网游标准：画面精细度与可视范围达到现有2D网游的4倍，并实现光影、动态、蒙皮、映射和自然表象这五大次世代网游画面必有要素；引入真实天气系统，完美模拟“沙尘暴”、“龙卷风”等16种极端天气变幻，超越3D网游的天气效果；突破同屏显示极限的1000v1000人同屏战斗，首次引入大型游戏机的动态感官系统，实现“屏裂”、“重伤心跳”等次世代玩法，全面支持DTS杜比双解码，实现真实3D环绕立体声效果。玩家都很关心的职业、门派、宠物、PK、装备、技能、战场、国战、副本、升级、锻造等游戏内容也都会重新打造。

■《诛仙2》首届国际跨服PK大赛海选



完美表示，《诛仙2》首届国际跨服PK大赛即将打响，《诛仙2》多个海外运营地区都将参与到这场赛事中来。

7月中旬，《诛仙2》首届国际跨服PK大赛国服海选大战将正式拉开帷幕，国内100多组服务器中的上万个帮派将展开国内冠军争夺战，最终冠军将与海外各个运营地区选拔出的战队进行《诛仙2》世界冠军的最终争夺。有兴趣的读者可关注《诛仙2》官方网站zhuxian2.wanmei.com。

■《完美国际》交友活动“我们结婚吧”



完美表示，《完美世界国际版》现推出“我们结婚吧”大型交友活动。本次活动以“我们结婚吧”为主题，探索、关注网络游戏玩家浪漫纯真的爱恋，面向全国征集魅力男女，投票选出30名入围玩家。活动与辽宁电视台游戏竞技频道GTV合作在北京、上海两地进行“非诚勿扰线下速配”活动，最终成功配对的情侣将获得线上豪华婚礼、情侣对戒、约会基金等心动好礼。完美介绍，该活动一经开启，众多时尚男女均有热情参与，值得一提的是人鱼公主刘诗涵也报名参加了本次活动。

活动

■ 继续武侠

有关武侠网游的话题我们已经说过很多，这个成人童话世界依然是国产网游愿意采用的重要题材之一。从老牌系列“剑网叁”身上，我们确实能够看到国产武侠网游的进步和变化，但这种程度的进步明显还是不够，于是大家又把希望寄托于《九阴真经》《流星蝴蝶剑Online》身上，现在又多了一款《笑傲江湖》。

从完美推出的视频可以看到《笑傲江湖》增加了许多动作元素，与上期在线争锋栏目一篇文章不谋而合，动作化是不是武侠网游的王道还未可知，不过起码是一条值得尝试的道路，比死守铁三角强上许多，你看现在“剑网叁”新副本中也特意提到了“没有”铁三角。

《笑傲江湖》品质究竟如何我不知道，但根据我的了解，完美确实在这款作品上投入了不少心血，据传还要推出360版。

至于能否超越“魔兽”，首先我觉得“超越”这个词需要定义，是游戏本身还是市场营收？是针对国内还是放眼海外？而且大家也没必要一心想着去“超越”谁谁，把自己做好便已足够。而且在我看来，武侠网游如果真想重新开创出一片天地，就应该完全忘掉现有的所有网游，回归本源，好好思考一下如何通过网游形式来表现“武侠”，而这一形式是几乎所有网游都不具备的，这便是武侠的特殊性。我也愿意相信这一形式能由中国人想出来。P



从目前放出的视频看，《笑傲江湖》确实增强了动作元素，但具体游戏形式还未可知

笑傲江湖
●制作：完美时空●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://xa.wanmei.com/

■北京 五指山

《笑傲江湖》，江湖新格局

2010年6月完美时空正式公布武侠网游《笑傲江湖》。该游戏改编自金庸经典同名武侠小说，由完美全球多支团队联合制作，开发时间已超过40个月，预计于明年第二季度上市。

针对全球十五亿华人用户开发的《笑傲江湖》是完美时空六年来投入最大的一款产品。游戏从引擎技术到研发理念上都远超传统网游。全新物理引擎、即时物理演算、虚拟生态等多项原创技术的应用，让游戏在战斗表现上十分出色。在目前游戏公布的宣传视频中，游戏的战斗节奏相当的流畅，战斗判定以及出招连续性都十分干净利索，并且招式效果炫目又不夸张。整体视觉效果几乎达到了传统武侠电影的动作画面水准。此外，游戏将创建一套完善的江湖生态体系，游戏中的飞禽走兽的行为将符合自然生物习性，玩家在靠近这些生物的时候，它们会有各自不同的反应，例如鸟儿会被玩家的脚步声所惊吓飞走，而小动物则会钻进树丛中去。

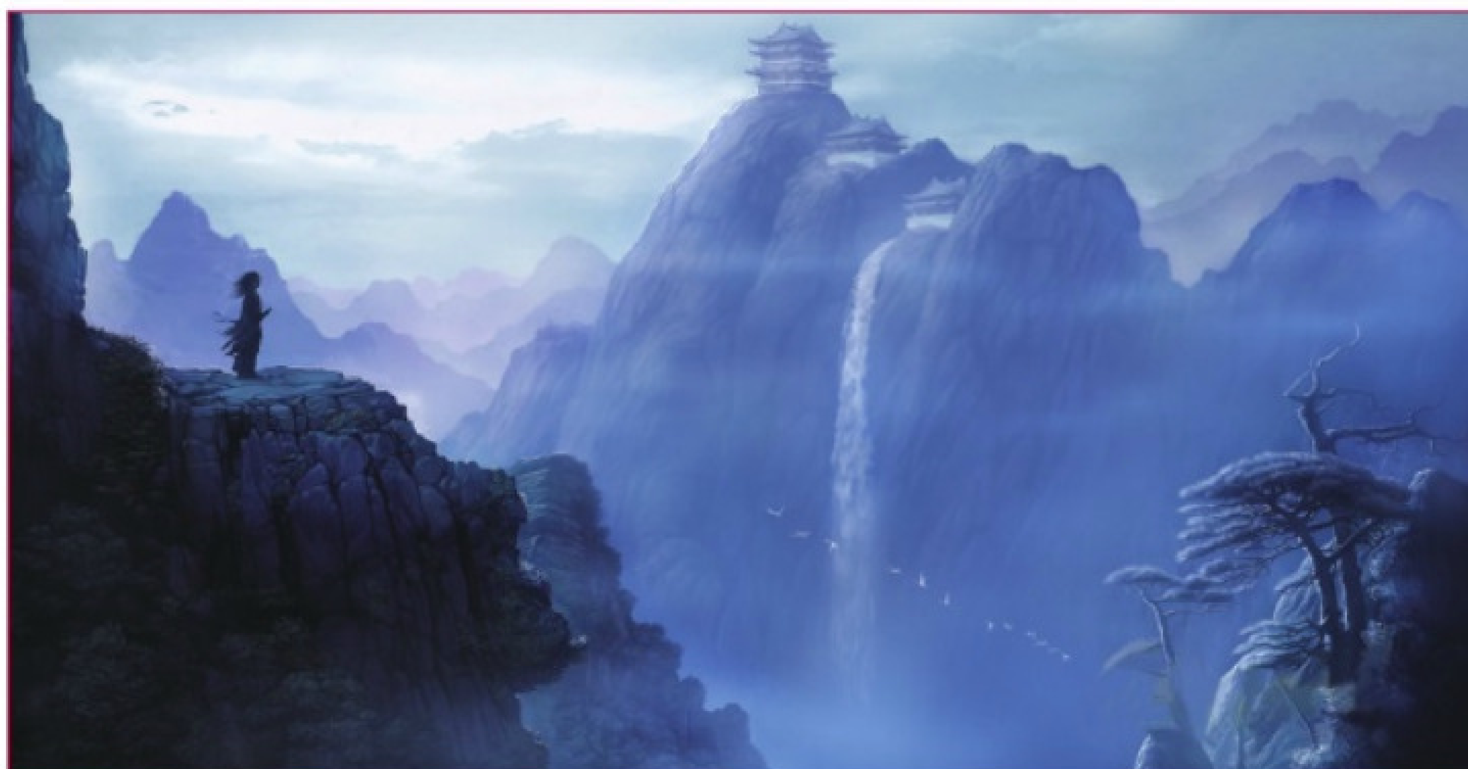




“自创江湖”是游戏核心研发理念，游戏在开放性的架构下，通过对养成、经营、团队角色扮演等元素的融合，将为玩家创造一个“开放、真实、自由、有趣”的江湖世界。玩家在游戏中可以通过“武学自创、开宗立派、玩法自创”等多个体系来体验更多江湖乐趣。

自创江湖之“武学自创”

《笑傲江湖》提供了上千种基础招式，玩家需要合理的组合使用这些招式，从而形成一套自己的武学套路。并且招式之间存在相生相克关系，正确的使用将会加强整套招式的威力，并且可以产生击退、击倒、击飞等限制技效果。



自创江湖之“开宗立派”

《笑傲江湖》独有的宗派系统将经营、养成、团队角色扮演等元素融入其中，玩家在游戏中不仅可以开宗立派攻克高端副本，还可以将帮派发展成名门世家、门派武馆、镖局盐帮等等江湖组织。游戏将为之提供丰富的任务玩法，像镖局可以抗击山贼护送重要人物或者宝物。



自创江湖之“玩法自创”

在开放性架构的支持下，游戏允许玩家以更多样的方式来体验江湖世界。玩家可以完全在游戏中四处奔波揭开隐藏的江湖剧情，或定居洛阳成为城里的一名小摊小贩，甚至可以接受官府训练成为古代“城管”巡视四方。

《笑傲江湖》在欧美知名游戏媒体GT放出视频后，目前被评为8.5分，在该网站收录9197款新游戏中名列第63位，在3441款PC新游戏中排名33位。

降龙之剑
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://xlzj.wanmei.com/

■北京 阿姆姆

《降龙之剑》二次开发始末

2010年5月18日，完美时空旗下的2D即时网游《降龙之剑》宣布，关闭封测服务器，并配合全新研发制成的次世代引擎，进行游戏的全方位升级换代。完美时空表示，使用新引擎后的《降龙之剑》，将会带给大家超越一切2D网游的全新感受。



全新符文技能

一般来说，一款游戏要进行二次开发，无非是几种可能：1.游戏太烂，现在进市场只会死无葬身之地，不得已，只能回炉重做；2.内容不全，还有东西没有做进去，需要更多的时间；3.出现了某个契机，可以让游戏变得更好更完善，《降龙之剑》就是这个典型。

作为一款网游，一般来说当其在通过封闭测试并获得良好反响之后，按照正常的路线就应该是开始内测、公测直至收费盈利。《降龙之剑》在封测的时候达到的市场反响已经足以让其有资本继续打开市场直至收费阶段。但是《降龙之剑》居然不但不准备“揾钱”，而且更是放弃了前期几千万的投资，重新又投入上亿资金进行二次开发，支持他们做出如此有勇气的决定的，就是引擎。

《降龙之剑》出身

作为完美时空旗下的首款2D即时网游，《降龙之剑》自出现以来就站在了一个与众不同的角度。它并不是一款单纯的《传奇》向网游，而是在2D的旧有模式中充斥了许多甚至3D游戏里都没出现过的新奇设置。《降龙之剑》第一次封测时间为2009年12月，2010年1月又进行了第二次封测，之后持续测试了4个月，可以说在游戏中已经累计了一批稳定的用户，测试期间，《降龙之剑》差不多每2周出一个大型补丁，增加一些游戏机制、活动、副本、战场，甚至非常罕见地在封测期间就推出了一个资料片，可见其后续开发的持久力和素材累计能力。目前《降龙之剑》包括策略副本、3D镜头缩放、仿真天气系统、坐骑抓捕等特色。

游戏性上，在封测取得了不错的成绩后，《降龙之剑》并不对此满足，随着全新次世代引擎的研发成功和昱泉团队的参与协作，《降龙之剑》宣布，停止游戏目前的运作，并着手对游戏进行新引擎适配优化。

《降龙之剑》的新引擎是由知名研发团队昱泉担纲制作的，在3D游戏领域取得不错口碑的昱泉小组此次研发一个2D游戏的引擎，自然也会将其强项3D处理带入到制作之中，这点在目前《降龙之剑》公布的游戏升级画面中已经得到展现。

《降龙之剑》的次世代标准

也许有人认为，由于2D性质所限，再做也只能达到目前普遍所见的程度，其实不然。正因为没有了3D视角的限制，2D游戏就拥有了更多的制作空间去将游戏中的画面和场景进行精细化。依靠强力的引擎，光影、动态、



时间效果图——朝霞





时间效果图——夕阳



环境效果——重音



天气效果——大风



蒙皮、映射和自然表象等高端游戏画面的五大代表要素，也能在2D游戏中得到实现。

从目前的数据来看，《降龙之剑》的画面的确比以前好了数倍。

游戏的音效是另一个衡量游戏究竟有没有达到次世代标准的最佳标尺。真正的优质游戏音效不光能使人获得良好的听感，更能让人获得如临真境的游戏感受，这就是所谓的环绕式3D音效。火焰、流水、风雪、地震，中端的音效能让人一听便知道遭遇何物，而高端的环绕式3D音效甚至能让距离、方位、乃至身边的气流都得到真实体现。

支持杜比双解码的《降龙之剑》音效据说做到了真正能让玩家在游戏中“听声辩位”，如同CS一般，闭上眼睛也能知道有什么东西靠近，从何处靠近。

屏幕承载量是玩家在一个游戏屏幕中能见到的最大单位数值。这个数值直接地考验着游戏引擎的前台运算当量，一个游戏的引擎运算能力是否能达到次世代标准，屏幕承载量能够最直接地表现出来。根据目前的技术来说，若想游戏够得上“次世代”的门槛，25×80的单位驻入必不可少，也就是说，假如没有达到同屏幕承载2000以上单位的前台运算当量的话，就根本谈不上是次世代。

《降龙之剑》此次回炉二次开发成果的另一个噱头就是“1000v1000同屏作战”，该性能可以说是将之前原创的“3D镜头缩放”技术再次很好地运用了出来。强悍的引擎带动最大的可视范围，《降龙之剑》势必以后能做出真正战场那样排山倒海的战场气势。

游戏中的战斗也是一个考验游戏是否达到次世代的主要内容。一款优秀的次世代游戏一定能将游戏中的动态打斗以最流畅最真实的方式表现出来。从战斗的过程到战斗的周边环境设置，战斗的打击感、临场感、真实感，这些直接与引擎运算能力挂钩的内容正是作为次世代游戏所必须拥有的。

作为画面的延伸，游戏场景的真实感可以通过各方面表达出来。无论是朝明夜暗的时间感，还是风雨雷电的天气设定，一款达到“次世代”级别的游戏必然会以最贴近真实世界的形式将游戏中的场景表现出来。而且，这些表现都并不能只是简单的一两种，若是那一款游戏中的天气种类数能达到世界气象组织（WMO）规定的种类数目的话，那么，它毫无疑问地已经踏入了次世代的领域。

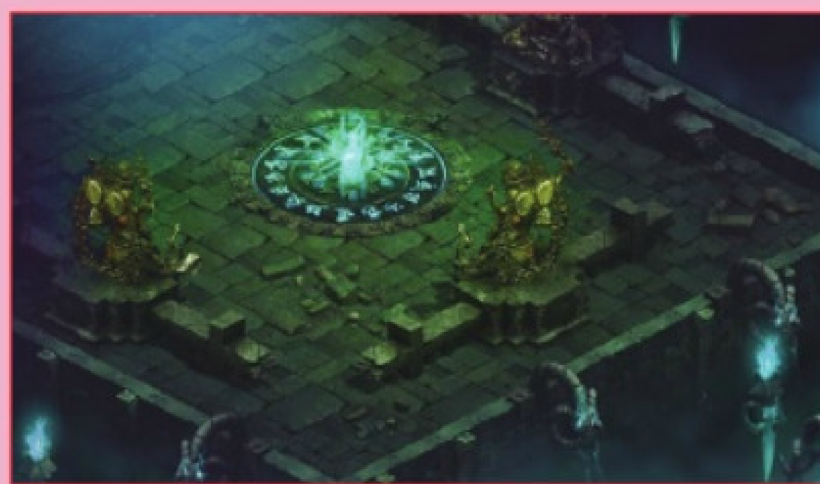
PUE天气系统本就是《降龙之剑》的一大特色，在引擎升级之后，PUE天气系统的升级版——动态仿真天气系统更是将原本的6种天气变化升格到了16种！除了风、雨、血等天气外，沙尘暴、龙卷风、雷暴等极端天气也将在游戏中出现，同时，这些天气也不是光是作为环境那么简单，每一种天气都会对玩家的行动、技能、PK造成影响，从而建立起2D游戏史上最变化多端的战斗。

《降龙之剑》展望

《降龙之剑》以中华历史为游戏背景，中华上下五千年，承载了无数辉煌的历史和传奇，是每个炎黄子孙都引以为傲的精神瑰宝。《降龙之剑》力求将其全部展现出来。自盘古开天辟地以来的历史、神话都会在游戏中交叠出现，

国战、帮战、阵地战，这些已经屡见不鲜的战争模式早已烂大街，《降龙之剑》最早在游戏中做到的“策略副本”系统却是让人眼前一亮。据透露，《降龙之剑》后期的新战争模式将带给玩家们更多更全更不同的战争方式，马上砍杀、飞行作战、以及塔防型的全新副本战场将使玩家玩得不亦乐乎。加上之前的同屏千人显示，《降龙之剑》中的战争必然是十分过瘾。

除这些外，《降龙之剑》还在宠物、装备、技能、实感等各个领域进行了游戏全面创新。











更换引擎后的游戏画面

完美国际

●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://w2i.wanmei.com/

■北京 浅浅的风

《完美国际》成就浪漫姻缘

爱情，是生活中永恒的主题，在游戏中也不例外。广阔的完美大陆，原本陌生的，甚至远隔千里万里的两个人，在虚拟空间邂逅，成就一段难以割舍的情缘。那种浪漫，总在不经意间将你捕获。



"勾勾手，连就连，情人相约一百年，谁若九十七岁死，奈何桥上等三年……"在《完美国际》中，当两个相恋的人等级均达到20级，就可以迈入神圣的婚姻殿堂，开始幸福美满的生活。

爱情契约

《完美国际》中有着非常完整的一套结婚系统。它如同现实生活中的"结婚证"一样，完成结婚步骤，就成为完美大陆中的"合法夫妻"。怎样才能顺利的领取完美世界中的"结婚证"呢?

月老说媒

月老在中国是个家喻户晓的人物，他主管着世间男女婚姻，在冥冥之中以红绳系男女之足，以定姻缘。和你心爱的人一同组队，注意，队伍中只能有你们两个人哦，相信你们也不希望甜蜜的二人世界出现第三个人吧。然后一同前往祖龙城，去拜见掌管婚姻的NPC月老（522,655）。

喜结连理

见到传说中的月老后，他会交给你们一个神圣的任务——喜结连理。这个任务要你们找到系在一对恋人脚上的"红绳"。男方需要拥有道具"海枯石烂印"1个，女方携带有道具"天长地久丝"1个。（乾坤袋中的新郎大礼包中含有"海枯石烂印"，新娘大礼包中含有"天长地久丝"）。

缘定今生

都达到条件后，队长便可交任务"喜结连理"了，这代表着你和爱人顺利完婚。同时系统还将发布公告，将你们的喜讯通知到完美大陆的每一个角落。

以上简单三步，就算是完成结婚的"合法化流程"了。与心爱之人喜结连理后，你会多出一个称号：XXX的老公或者XXX的老婆。此时的你们必定是众人瞩目的焦点，万千祝福的对象。准备好接受四面八方像雪片一样飞来的祝福吧！

婚礼盛宴

领到了"结婚证"，接下来就是筹备一场风风光光的婚礼了。相信这也是每一个女孩子最最期待的时刻。《完美国际》在近期推出的三大结婚场景便是专门为喜结连理的一对对新人们准备的婚宴场所。在宏伟的婚礼场景中，举办一场奢华的婚礼盛宴，邀请亲朋好友前来观礼，一同见证这浪漫之约。

西式婚宴

西式的婚礼场景融合诸多西式元素。神圣的教堂，雪白的婚纱，美丽的鲜花……用"圣洁"二字来形容这场婚礼再合适不过。对于喜欢西式婚礼的新人来说，这里绝对会让你们享受到最醇正的西方浪漫风情。

中式婚礼

传统的中式婚礼同样是深受大家喜爱的婚礼形式。甚至许多举办了西式婚礼的人，在后半部分也必须有中式的环节。中式婚礼的主色调当然是大红色。古色古香的装扮，深邃的文化韵味，热热闹闹的婚礼场面……

婚礼Party

在越来越追求个性化的今天，普通的婚礼仪式早已满足不了大家胃口。





婚礼现场





甜蜜的吻

为此《完美国际》在保留经典同时，推出“非主流”婚礼场景。时尚、个性、颠覆，以往你不敢想象的婚礼形式在这里可以实现啦！一个属于年轻人的婚礼Party，一场不醉不归的狂欢派对。

爱之装扮

婚礼上，当然要挑选一套最漂亮的礼服。乾坤袋里有各式各样的服装，无论是洁白的婚纱、大红的旗袍还是个性时尚的礼服，应有尽有。今天特别为大家推荐的是婚礼红装——长袍马褂和凤冠霞帔。凤冠霞帔原属清代诰命夫人的规定着装，是权势和地位的象征，因其布满珠宝锦绣，雍容华美至极。

有幸参加婚礼的人，一眼就会被新郎胸前盛开的玫瑰所吸引。在当代社会中，玫瑰是世界通用的爱情语言。爱情的最终表达形式是婚礼，而婚礼最重要的元素之一就是婚礼服，《完美国际》的这套红装将古与今、战争与和平、爱情与婚礼的层次关系巧妙融汇。

婚礼红装上的苏绣、粤绣、蜀绣、湘绣“四大名绣”，不仅让玩家了解了中国的传统手工技艺，也是对华夏文化精髓的传承与创新。而融入华夏文明的“中国红”也是时下的流行风。代表着幸福、吉祥、喜庆的颜色。

婚礼红装扎根于我们的传统文化，兼具着文化传承、文化传播的功能，它是一个爱的信物，要把中国传统文化薪火相传。它也是个载体，在它的背后，承载的是中国五千年传统文化的表现之一，是一种东方式的境界。婚礼红装并不仅仅是一些中国元素的拼贴，也不形而外的东西，而是一种精神，一种传统，一种文化的延续。婚礼红装除了要给新人们一种祝福，更重要的是，希望把民族自豪感传递出去。红装充满文化感、民族感和历史感，能够充分展现传统文化内涵和东方神韵，彰显东方文化之精髓。

这套婚礼红装巧妙地把“世界非物质文化遗产”变成了完美国际一道亮丽的风景线，当玩家穿上婚礼红装时，她是爱与美的化身，是幸福的天使。在金银丝显得缠绕下是一颗为爱而长久坚持的玲珑心，在别人眼里，她就是贤良淑德的化身。一对对牵手的新人，在人生中最重要最美丽的时刻接过中国五千年文化的火炬，代代传承下去……

温馨祝福

结婚红包本是婚礼中馈赠亲友的喜庆之物，红包象征着美好的祝福，代表了亲朋友好友间深厚的情谊。而在完美世界中，红包还有着更多的用途。点击右键开启后红包会随机获得喜帖、喜钱、喜酒、喜糖这四种增添婚礼气氛的喜庆物品之一。

喜帖

如果玩家携带的有喜帖，则能在杜蘅处领取一次额外的“疯狂的石头”任务。此任务名为“疯狂的石头·喜帖——五行之力·喜”，可以和普通的“疯狂的石头”任务并存。任务需要的五行石头和玩家当前能够接到的一般“疯狂的石头”一样，并且获得的奖励也相同。唯一不同的是，完成任务的NPC是叶公。为什么说是额外的呢？众所周知，超低难度超高回报的“疯狂的石头”任务一天只能完成一次，但是拥有喜帖的话，能再做一次“疯狂的石头”任务。

喜钱

红包中当然会有钱了。将喜钱出售给NPC，能够获得99999的金币。99999这个数字也代表着祝福新人天长地久的美好愿望。

喜糖

祝福婚礼离不开喜糖，喜糖象征着甜甜蜜蜜。点击右键食用喜糖之后，你会发现其中包含着人们对新人的深深祝福。所获得的高额声望，代表着你经历了一场婚礼之后，对完美大陆更加了解。

喜酒

举办婚宴怎么能离得开酒呢？但玩家不是酒仙，所以切忌贪杯。这些喜庆的美酒不如上交给月老以兑换美酒佳酿，让祝福新人的美酒在消灭完美大陆的怨灵大军中也立一功。不过要注意，如果喜酒数量不够，月老是不会给你兑换的，因为月老其实也贪杯……

绚烂烟花

月明星稀，腾空而起的烟花绽放出绚烂的光芒，给婚礼增添了一份多彩的喜庆气氛。漫天焰火升起的耀眼和夺目，光焰交织在一起，瞬间组成了这无数迷幻美丽的画面。烟花，在婚礼上怎么能少得了烟花，伴着噼里啪啦的热闹礼炮声，欣赏着“I LOVE YOU”造型的闪光，这一刻，让天空见证。


蹲守迷宫的石狮子




花好月圆



婚纱照


相依相偎

头条新闻

■ 第九城市宣布签约马拉多纳代言《热血球球》



第九城市宣布已经与阿根廷足球明星迭戈·阿曼多·马拉多纳(Diego Armando Maradona)达成协议，马拉多纳即日起将担任九城自主研发网络游戏《热血球球》形象代言人。

九城介绍，《热血球球》是九城制作研发的一款足球竞技网络游戏，将同时发行网页游戏版本及SNS社区游戏版本。《热血球球》包含比赛、养成、收集、强化和竞猜多种游戏参与方式，此外，《热血球球》还收集了覆盖109个国家和地区、超过5000名球员的数据资料供玩家使用。玩家在《热血球球》中，将可体验超一流的比赛画面、超能力球星专属超炫技能、万人在线聊天、十万人在线加油、同步真实赛事。

九城表示，马拉多纳在担任《热血球球》形象代言人后，除了在游戏内外为中国球迷和玩家带来问候与祝福之外，马拉多纳还亲自准备了限量亲笔签名的世界杯比赛用球JABULANI（“普天同庆”），这些礼品将在2010年南非世界杯期间通过《热血球球》系列游戏送至中国球迷与玩家手中。

■《三国群英传2》首次更新 完整内容公布



《三国群英传2 Online》完成首次重大更新，更新内容部分包括：增加击杀野外所有怪物（王和关卡Boss除外）均有机会获得“端午礼盒”1个，增加寻找屈原灵魂活动，每晚19：00～20：00活动期间，楚地乡民会出现在三个新手阵地，屈原灵魂会出现在陈留阵地东边静心池、庐江阵地南边河岸、下邳阵地北边河岸，开放人物等级上限至150级，–新增120级～150级的人物技能、职业天赋，开放职业转职功能，开放新地图白马、淮南、天柱山及130级以上的怪物和王，开放历史名将：赵云、太史慈、典韦，开放PVE“太平盛世”大区，详细内容可在官网处查询。

■《名将三国》首部资料片开启

《名将三国》最新资料片“玄武降临”现已开启，最新的第四职业黑暗玄武正式登场，玄武转职——冥神术士和战法斗魂也一并出现。九城表示，该资料片还包括全新的宝石打造、防具强化系统，令人热血沸腾的军团及军团建设玩法、全新地图死亡矿井、自由PK资源争夺等全新内容。

■《2010 FIFA 世界杯Online》开放引擎升级版体验区

《2010 FIFA 世界杯Online》体验区于6月10日15点正式开启，体验区更新内容包括：1.游戏图象引擎更新；2.新增决斗模式（分为普通决斗和世界杯决斗）；3.任意世界杯模式比赛将消耗星点，消耗多少取决于选择的球队能力的高低；4.调整世界杯模式赛后奖励，正常完成比赛（无论输赢）有一定几率得到额外道具奖励；5.任务系统新增世界杯模式相关任务。

月评

■ Waka Waka

前几天想买台电视，发现到处都是电视厂商借着世界杯风潮的促销活动，叫了个麦当劳外卖还送了我俩世界杯主题的杯子……网游自然不会落下，与世界杯沾边的活动层出不穷，九城索性在这个时候直接推出了款足球新作。

我觉得世界杯营销是一件特别棒的事儿，不管商家出于什么目的，方式多么牵强，但在这整个世界都世界杯了的时候，没人会在意这热度再高一些，如果地球能在自我毁灭之前实现和平与爱，那一定是世界杯的功劳啊！虽然我没看过世界杯现场，但是也去工体看过几次球赛，我到现在还记得第一次去现场时，一下就被融入那种气氛，不管人浪还是粗口，完全不用学，自然而然就跟着做了起来，当然粗口这种事不值得夸奖……

节日，没错，世界杯就是全世界60亿人4年一次的节日，输赢不重要，足球流氓都忘掉，大家一起玩儿，眼神交流已经足够，热情和欢乐，宛如一个大Party，你不用考虑太多，把理智暂时仍开，听从你的感觉，沉湎其中，随之起舞。

多么难得的人生体验。

于是我也下载了世界杯主题曲《Waka Waka》的MV，据说Waka Waka是非洲斯瓦西里语中的一个动词，意思是“火焰，热烈的燃烧，闪耀”，你是不是以为我是个球迷？其实……我根本不知道那是世界杯主题曲，我只是觉得主唱Shakira好漂亮……P



大家都要“Waka Waka”哟

三国群英传2 Online

●制作：宇峻奥汀 ●运营：第九城市
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sg2.the9.com/

■上海 绿野

《三国群英传2 Online》国战新标准

正如最近大家一直在讨论的，中国网游十年在某种意义上来说也是PK文化发展的十年，回首我们曾经体验过的各类战争游戏游戏，有些让我们知道了公会间的PK能够带给我们至高的权利，有些让我们见识到了大规模PK的绚丽视觉享受，很多国产游戏则让我们体会到了国与国之间的PK。



这一步步走来，我们发现这种大规模玩家PK（统称为国战）的门槛越来越高，更多的游戏将国战定义在了一个狭小的区域，在特定时间，由极少数玩家参与的高端玩法。为什么国战就不能让每一个玩家都亲身参与，在整个游戏地图上真正的万人国战呢?

国战国战，顾名思义是全国人民的战争！古人有云“天下兴亡，匹夫有责”，为什么到了游戏中却变成了少数精英分子瓜分权利和利益的手段呢?《三国群英传2OnLine》作为一款真正忠实还原战场场面的游戏，就必须要有一个开放式的国战系统，而一个开放式的国战系统应该由以下几个环节组成。

开放的人员参与

开放的人员，是指只要玩家自己愿意为国家兴亡出一份力，就应该让他投身到国战的滚滚浪潮之中，哪怕他只是1级的新人，也可以迷惑敌人的判断，甚至为前线官兵输送粮草弹药。同样的，如果他是一名满级的高手，只要他不高兴也应该有一个地方能够让他安静的逃避战争的硝烟。

《三国群英传2OnLine》在这一点上就做的很好，每一位新人只要运气好，进入游戏的第一天就有机会参与国战；但如果你不想参与这俗世的纷纷扰扰，也可以切换线路去安心的练级。

开放的战斗地图

国战，就应该是两个国家倾尽全力的搏杀，哪有说将游戏中的某一块区域划分出来作为国战区域，每天都只能在那么巴掌大的地方打来打去的道理。在我玩过的所有游戏中，《三国群英传2OnLine》是唯一在一次国战中就有可能攻占对方所有占领城池的游戏，而且整个游戏的地图还是完全无缝拼接的，让你可以流畅的在整个游戏地图中，上演一出出的智取乌巢。

开放的战斗类型

有了开放的人员、开放的地图，当然就不能少了开放的战斗类型。别以为冷兵器时代就只有一大批的步兵死磕，要知道东吴最强大的那可是水军，曹操的投石车曾经让袁绍不敢出营帐，如果不把这些精彩的战斗元素在国战中体现出来，《三国群英传2OnLine》又怎么被称为开放式的国战系统呢。

如何才能亲身参与开放式国战

一定会有人问那应该怎样才有机会参与到《三国群英传2OnLine》的万人国战中去呢，概括起来说就是“合适的时间，在合适的地图，跟合适的人，战！”

1.游戏内系统将不定期公告一周两次的国战时间。

2.全势力同步开战、无资格限制、无人数限制，最具规模的开放式国战！

3.国战中玩家可在辽阔的无接缝地图上，争夺所有的城池、据点、港口领地，占领信息实时更新。

4.国战中击杀敌方玩家时可获得功勋，功勋可用来提升自己角色的官职。

5.国战时玩家可登上己方城墙操作炮台，军团玩家还可驾驶陆战机具、水战船舰，发射火炮痛击敌人。

6.国战结束时占有领地的军团，可获得丰厚税金及领地建设大权。

7.占有领地的军团全部成员都可获得每日俸禄、专属练级打宝地图等超值奖赏。

精心打造的《三国群英传2Online》在某种程度上可以帮助无法计数的三国迷实现重返三国沙场的梦想，如前文所述，东吴最强大的那可是水军，曹操的投石车曾经让袁绍不敢出营帐，《三国群英传2Online》中的水战和陆战机具让万人国战大为增色，除了玩家个人的装备、等级、技能之外，与同帐群策群力开动大型机具的特有系统，更是树立了国内战争网游的新标准。

三国时期的坦克军舰

在《三国群英传2Online》中，所有的重型武器被称为机具，他们拥有强大的攻击和防御，更远的射程，在国战中合理使用将成为扭转战局的关键。如可用来攻城的投石车、霹雳车等陆






战机具对指定目标发出惊人炮击，掩护骑兵占领城池，或直接攻击城门、雕像。水面上的大型舰船蒙冲、斗舰等玩家可驾驶他们航行于江河大海，利用船舰上的炮台，与敌方船舰、沿岸的陆上军团直接对战，还可驶近敌方的港口炮轰雕像，最终占领港口；用来守城的连弩台、飞石台等则可以让玩家在城墙上轻松阻击城外的敌人。因为这些机具的巨大威力，因此玩家又常常亲切的称呼他们为陆上坦克和水上军舰。在三国时期开坦克驾军舰，可谓是所有男生的最高梦想了！但怎样才能够拥有这些机具的操作资格呢？

要获得各类机具的操作资格，就需要获得相应的机具执照，简单的说就是到达一定等级后完成任务就可以了。下面简单罗列下我收集的一些执照任务所在地：

1.等级20时候去陈留/下邳/庐江找连弩机具监察领任务(连弩执照，可以使用连弩车，连弩台)。

2.等级40时候可以去濮阳/许昌，小沛/彭城，汝南/合肥找投石机具监察领任务(投石执照，可以使用投石车，投石台)走舸机具监察领任务(走舸执照，可以到码头操作走舸)。

3.等级60级时候可以去许昌/濮阳，小沛/彭城,汝 南/合肥找冲车机具监察领任务(冲车执照，可以使用冲车)。

4.等级80级时候可以去谯/东郡/寿春找神鸢机具监察接任务(神鸢执照，可以使用神鸢车和神鸢台，威力超猛，四级军团才可以购买)。

5.等级100级时候可以去谯/东郡/寿春找蒙冲机具监察领任务(蒙冲执照，水战专用蒙冲，威力比走舸强点)。

6.等级100级可以去黄巾前哨站找霹雳车机具监察(霹雳车执照，可以操作霹雳车，远攻，变形投石车)。

7.等级120级可以去黄巾前哨站找虎炮机具监察领任务(虎炮执照，可以使用虎炮台)。

8.等级130级可以去黄巾前哨站找斗舰机具监察领任务(斗舰执照，水战可以操作斗舰，威力比蒙冲大)。

玩家在获得各种机具的操作执照后并不能直接拥有坦克军舰，只有加入军团，才能够由军团长向机具补给官购买陆战车具，向船舰补给官购买水面舰船，而一些高级机具只有随着军团等级的提升才可以拥有。军团拥有了这些机具之后，还需要军团长相应的授权给玩家，玩家才可以在势力领地外的车府令处呼叫出陆战机具，或者在水衡都尉处呼叫出水面舰船。当然，各城池的城墙防御炮台是不需要授权的。

攻城机具在万人国战中的作用

攻城机具可以说是《三国群英传2Online》万人国战中最爽的系统，所以很多军团长都期待着在游戏开始后招募大批的攻城机具，犹如坦克军团一样将所有的城池全部抹平。可每一个军团能够拥有的机具数量是有限的，所以如何在国战中将攻城机具的作用发挥到最大就成为了一个非常重要的课题。

首先，性价比理论在攻城机具中也是存在的。当军团升级以后，所能够购买到的机具等级就越高，价格也越贵，性能自然也越好。而且一个军团也不会掏不出这点机具的钱，所以国战一定要出马自己军团所能够派出的最好机具。

其次，任何机具的威力都和使用他的个人以及使用他的团队能力有很大的关系，如果可能在国战不紧张的时候刻意的让自己军团训练下如何围绕着攻城机具展开各种战法很有必要。

最后，机具的使用权一定要交给自己最信任的人，哪怕他今天有事没有上线也不要轻易将机具交给一个你不能100%信任的人，因为内测已经出现了机具驾驶员是敌对军团无间道，战时出工不出力导致军团败退的现象了。下面就给大家介绍下五种机具的一些常用战法。

连弩车和投石车——比较鸡肋的攻城机具

一级军团和二级军团能够拥有的两种机具——连弩车和投石车用鸡肋来形容毫不夸张，在面对一个训练有素的军团时，这两种攻城武器可以说用处很小，通常会被对方的术士利用远程魔法快速干掉。所以这两类攻城武器通常都被保护在整个军团阵型的当中，外围辅以发散站位的其他玩家，主要是在攻城战和打雕像的时候发挥他们攻击上的威力。如果在野战的时候碰到对方有高级攻城机具还是早点回收比较好。

冲车——攻城机具中的另类




在所有五种攻城机具中，冲车可以说是最特殊的一种，他装甲超厚、防御最高，却不具备远程攻击能力。一般在行军中可以将冲车放置在阵型的最前方，往往可以吸引对方大量的火力而使自己不受损失，也可以在大军团作战中掩护其他攻城机具。不过在使用冲车的时候一定要有一个觉悟，这家伙是易耗品，千万不要因

为他的损毁而感到心疼，他其实就是一个吸引火力的坦克而已。

真正的攻城神器——神鸢车和霹雳车

神鸢车和霹雳车移动速度快，可变形攻城模式，火力输出强且自身防御高。他们才能够称得上真正的攻城神器。在攻城战中他们的威力不用再赘述了，这里特别介绍下他们在野战中的作用。神鸢车适合在空旷的地点架起，利用自己的射程优势以面打击的方式覆盖敌人的密集之处，配合他强大的火力输出，几乎成为了对方术士和策士的噩梦。相比之下，霹雳车则更适合在有固定出入口的区域使用，强大的单次伤害输出连武士和侠士都抵挡不住，内测时FRY军团就曾经依靠一架霹雳车顶住了一个军团的攻击！

强大水军，国战必备

在《三国群英传2Online》中，评判魏蜀吴三大势力孰强孰弱，除了看双方的城池多少以外，海军也是势力强盛的重要标志。但如何建立一支强大的海军，又如何用好海军呢？

怎样的水军才能够算是强大？我认为有两个数据能够帮助我们来量化，一个是舰船的总吨位，一个则是火力的总伤害。当然，这里的总吨位和总伤害并不是以军团为标准来衡量，而是以一个公会拥有的舰船总数来计算，毕竟公会才是势力强大的基础，而军团只是公会的一份子而已。

当然，前面提到的两个数据只是硬件方面的需求，强大的水军还需要同样数量的人才才能够真正的发挥出作用。一支训练有素的水军需要做三迅速四娴熟：

三大迅速

1.战前集合迅速，所有的船员都能够在指定时间内出现在指定地点，并准备好一切相应的道具，准备充足补给品。

2.战略集结迅速，在收到上级战略转移的要求后，可以在最短时间内由一个港口传送到另一港口，以满足公会的支援、拦截、奇袭等战略要求。

3.防御响应迅速，在本方驻防的港口内一直保持高度警惕，一旦自行发现敌人或接到斥候报告可以在60秒内完成呼叫机具，船长炮手就位并摆出攻击阵型。

四大娴熟

1.舰船队形娴熟，熟悉丁字战法、一字战法、平行战法等常用海军队形，并熟悉谁是主舰谁是副舰。

2.舰船卡位娴熟，必要的时候可以利用重伤的船只卡位撞击敌船，迫使敌船无法移动来争取时间。

3.火力配合娴熟，所有炮台手听从船长指挥，该集中时能够瞬间秒杀对方火力输出点，该分散时可以做到连弩点射步兵，神鸢和投石攻击机具和雕像的效果。

4.所有航道娴熟，在游戏中可没有航海图和老水手，别以为依靠大地图就能够走遍整个三国地图了。你必须实地跑过所有航道，清楚哪些角落可以藏船，哪个位置是攻击对方雕像的最远距离。

用好海军的一些小技巧

还有一些在海军实际作战中的小技巧，也和大家共同分享下：

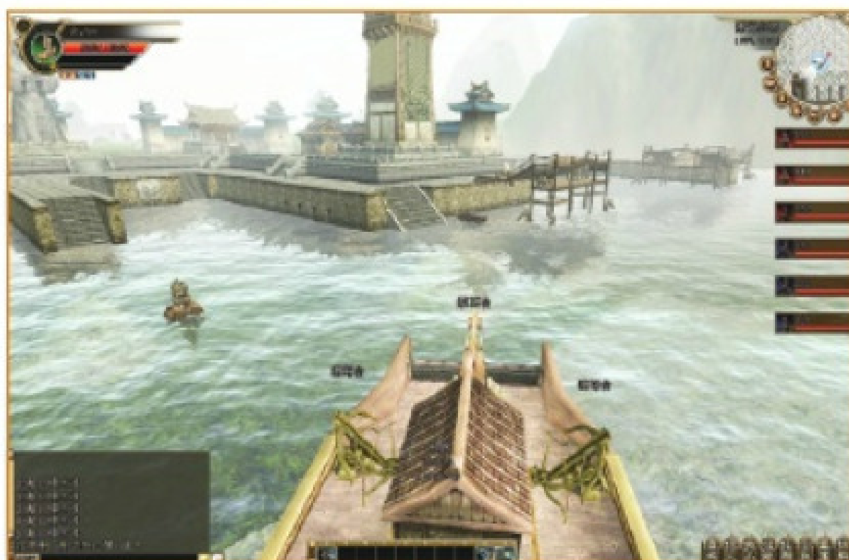
1.船长用组队沟通，船员用语聊沟通。一个公会的多个船长之间建议组队，然后用组队频道互相沟通最新的战报，以便互相支援、追杀和围堵敌军。而船长和船员之间建议在同一个聊天频道内，因为你们在一艘船上，所以前后左右的坐标可以让所有人都清楚知道你的目的。

2.弹药和维修工具一定要备足。别以为这是个小问题，每一次临战都会发生炮台突然哑火的情况，100%就是炮手弹药没带足。所以我的推荐是固定每个炮手的职责，一是让他们对自己的武器能够更快的熟悉和运用，二是让他们养成一些基本的操作习惯，比如集合前先买弹药和维修工具等。

3.打不过就逃。玩游戏的80%都是热血汉子，一看到敌人就拼命往前冲，其实永远要记住撤退的战略意义，甚至有时候故意撤退到港口等待友军的围堵，是歼灭敌人海军有生力量的最佳办法。

4.有空就修理。别觉得维修工具贵，舍不得用。有空了就将自己的船维修到最佳状态，否则在战斗最激烈的时候就因为1%的耐久而先走一步，那可是可能引起整个战略溃败的事情啊！P







头条新闻

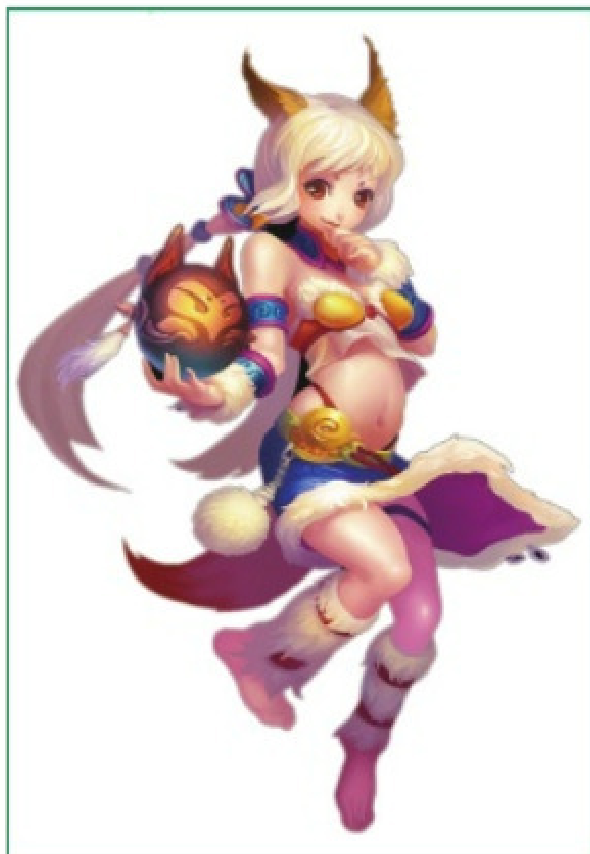
■有端网页游戏《梦想帝王》公测



多益表示，江山一统，君临天下！有端策略网页游戏《梦想帝王》正在火热公测中。《梦想帝王》是一款拥有客户端的网页游戏，拥有客户端，即可享受最精美的游戏画面，体验最丰富的游戏玩法，享受最流畅的游戏速度，而且从不用担心账号被盗。整个客户端仅14M，只要下载3分钟。

《梦想帝王》拥有强大的名将、名女系统，从秦朝的白起、蒙恬，到三国的关羽、张飞，再到宋朝的岳飞、杨家将，甚至传说中的杨戬、猪悟能，统统有可能臣服于你，为你的帝王霸业做出一番贡献。谁是史上最强悍的战将？谁又是史上最有智慧的谋士？他们都将在你的军中名震天下！作为威慑一方的盖世帝王，有国富民强的江山，又怎能缺少美人相伴？《梦想帝王》为大家准备了一个独一无二的 “贤内助”系统，你可以在游戏中册封历史名媛，与之分享霸王的柔情万种。历史上的貂蝉、西施、妲己等绝世美女，都可成为你的后宫佳丽。坐拥三千美女，激昂万里河山。

■全新免费网游《逍遥外传》封测



免费回合制网游《逍遥外传》开始封测。多益表示，在门派设置上，《逍遥外传》下足功夫，《逍遥外传》共有人仙魔三个种族，每种族各4个门派，共十二大门派，这十二大门派亮点颇多，比如说狮驼岭，可以理解为强力MT，不仅暴力，还血厚耐揍，专业的忍者天魔里更是暗器专家，给人无限遐想，而盘丝洞的女人，其举世无双的封印术，更是令无数英雄尽失魂。无论你选择的是哪一个门派，都能感觉到各个门派的独一无二，拥有一种独特的游戏体验。

多益认为，除了精心设置的十二大门派，《逍遥外传》的门派技能系统、装备系统、帮派系统，以及排行榜、宠物炼化、技能学习书等系统各具特色，可玩性高。在丰富游戏内容同时，《逍遥外传》为玩家提供了一个轻松休闲、绿色公平的游戏环境。游戏内无宝箱、无经验促销活动，系统不卖打造材料和辅助道具，更不卖装备。

■《梦想世界》全民宣言：我要过暑假



多益表示，对于很多人来说，暑假已经是很遥远的回忆。忙忙碌碌的工作，压得人喘不过气，永远做不完的项目和作业，仿佛都看不到尽头。赶地铁，赶公车，赶着上班，赶着上课，赶着开会，赶着应聘……酷暑和炎热更是让人焦躁不安。什么时候才能有一个长假，可以让人抛开一切烦恼无忧无虑high一次？正因如此，《梦想世界》推出了暑假活动“我要过暑假”——每个夜晚，都是大家的节日。

月评

■暑假

上学时，我最喜欢暑假！将近两个月不用去学校，不用看见老师，每天想睡到几点睡到几点，想玩到几点玩到几点，暑假作业什么的扔掉仍掉，除去没有女朋友（这很忧伤），真是伊甸园般的生活……毕业后，我更喜欢暑假！因为它没有了……两行清泪。

和现在的小孩相比，我觉得我还算有个幸福的童年，虽然一样是10斤重的书包，写不完的家庭作业，但起码寒暑假还都健在，那根压垮骆驼的稻草始终没有压上。可是我看我表弟基本上不但没有周末，寒暑假也要参加各种学习班，为了考上一所理想大学，我相当理解他父母的苦心，不过这心再苦，还是不能还给我表弟一个幸福的童年。

所以这可能是个无解的问题，除非你有个好爸爸，否则就不得不从6岁开始面对一个接一个的挑战和压力，直到你死去，哎呀听起来真是沉重。

还好我们可以游戏，我真心希望那些狂喊“废除游戏救救孩子”的专家也过上一次现在小孩的生活，如果连打打游戏的权利也剥夺了，难道真让人类向精神分裂、自闭症、狂躁症这种方向进化吗？

我们真的太需要休息一下，过上一个无忧无虑的暑假，闲到数星星，真是一个奢望啊……



PSP上有一款叫做《我的暑假》的游戏，光是看到这个封面，我便要哭了啊……

梦想帝王
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：策略 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://dw.henhaoji.com/

■广州 横亘

《梦想帝王》武将默认技能浅析

6月11日，全新策略网游《梦想帝王》拉开了公测序幕，玩家齐聚九州乱世，共同体验最精彩的“帝王”人生。所谓“乱世出英雄”，但英雄可不是那么容易当的，想要在乱世里证明自己，还得了解一些战斗心得。在《梦想帝王》里，除了兵种克制外，还必须了解武将的默认技能，这样才能做到“知己知彼，百战不殆”。

技能分析

挥砍

挥砍是最简单的技能，唯有武力高者方能使用，依靠自身的力量对敌军造成伤害。只要武将的武力值为武力、魄力、智力三种数值中的最高，在战斗中会自动发动挥砍技能，可以直接消灭一定数量的士兵。如果单单论技能的效果，挥砍无疑是最差的一个，因为它造成的伤害实在是太少，一般每次只能消灭几十个士兵；但是从另外一方面来说，挥砍又是不错的，因为高武力为己方士兵带来的伤害加成是巨大的，借助士兵的力量消灭更多的敌人，可以弥补挥砍技能的不足。如果想发动挥砍技能，那么就要选择高武力的武将，升级时候潜力分配更多的属性点在武力上，这样就可以最大限度的增加军队的伤害，携带远程弓兵无疑是最好的选择。

威压

威压可以扰乱对方的阵型，使得敌军部分士兵不战自乱。仅仅依靠武力解决未免有些鲁莽，而威压可以在增加自身防御的同时，使敌军混乱，“不战而屈人之兵”。威压的发动条件是魄力值为最高属性，双方魄力值的高低则影响作用的人数。在战斗中，魄力值可以增加士兵的防御，1点魄力就是1点防御，高级魄力的武将携带士兵就是一个无坚不摧的铁桶阵，任何人想攻破都是一个难题。同时，魄力所带来的威压技能效果又会使部分士兵直接被无视，伤害又被削减了一部分，增加了己方的存活力。

火计

在古代战争里，随处可见火攻的影子，赤壁之战就是火攻的胜利。在《梦想帝王》里，火计也作为了一种妙计参与到战斗之中，不过发动条件更是苛刻，必须有较高的智力。同样是对敌军造成伤害，火计的效果可是远远大于挥砍：遇到低智力的一般都能烧掉几百个兵，偶尔上千也不是神话。虽然为了发动火计会浪费属性点在智力，但是其带来的伤害，可不是几百个士兵能比得上的。在玩家对战中，如果两个智力武将遇到了，会怎样？答：高智力的会发动火计造成伤害，而低级智力的会正常发动火计，但是无伤害。遇到智力比拼也是非常悲剧的一件事，派兵之前还是多多祈祷，不要遇到智力将吧。

兵种分析

通过上面的介绍，相信大家对三种技能已经有了初步了解，下面就为大家分析一下，三类武将适合携带的兵种。

挥砍

由于挥砍是武力值的效果，可以增加攻击，那么选择的必然是高攻的兵，尤其是远程兵种，在首回合先发制人。如果有一个好的武力武将，完全可以带一辈子，因为攻击是任何时候都需要的。初期可以选择普通的弓兵，中期选择弓骑兵，远程兵种首回合的伤害会减少一半，但是弓骑兵可以强化到70%，是伤害输出的最佳保证，打土匪、山寨可以保证最少的战损。

威压

魄力可以增加防御，威压又可以减少攻击，面对高攻的兵种作用非常大，选择携带士兵自然是防御高的优先，也可以考虑带高攻低防御的，弥补防御的不足。前期自然是刀盾优先，刀盾兵不仅防御高，而且自身的大盾技能可以减少50%伤害，是对付远程兵种的最好武器。后期可以携带重甲兵、铁骑兵这种超高防御的士兵，铁骑兵的固定伤害技能配合高防御加成，更会让对手头疼。

火计

火计由于是智力加成，对军队的攻击防御增加就降低了，所以还是携带比较中庸的兵种为好，攻防兼备配合火计伤害才是硬道理。目前比较流行的战术是高防御士兵加床弩器械，配合火计进行攻击。高防御士兵可以有效吸引火力，承担伤害，保护器械，床弩与火计配合最大限度杀敌。P


董卓属于武力将，会发动挥砍技能


两军对垒，技能运用极为关键


吕布将成为你的先锋大将


魄力将很适合去点火开战

梦想世界

●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://mx.henhaoji.com/

■广州 宁儿

《梦想世界》105级副本详解

“副本”是《梦想世界》里的一种探险任务，其任务场景为不同于现世的各个时代，也许你会遭遇外星人，也许你会与鼎鼎大名的关公一起冲锋陷阵，说得通俗点，“副本”就是一次激情的时光穿梭。现在《梦想世界》里共有7大副本：千里走单骑、古墓奇谋、非凡的婚礼、机械帝国、远古部落、倩女幽魂、光影序曲。



“光影序曲”是其中最高级也最新的一个，这个105级副本再次展现了《梦想世界》中天与魔两大势力集团的实力，最让玩家对它趋之若鹜的是，在副本中还有可能掉落获得四个魔族新坐骑的道具。下面就随笔者一起见证这光与影的较量吧！

副本小常识

1.副本任务领取：夜幕镇（48，30）处“穿行者”，要求组成5人队伍，只有开启收益时间，才能获得经验奖励。

2.副本任务难度分为“普通-精英-英雄”或“精英-英雄-传说”，只有全体队员均完全通过较低一级的试炼之后，才能进行更高一级的挑战。

3.副本进度存在于当前队长，只要队伍没有被完全拆散，副本进度就不会丢失。

4.单人玩家可通过远程组队中途加入副本，队长在副本里的时候，暂离的玩家可以在NPC处选择“我想进入副本”，直接进入到副本之中，进度与队伍相同。

5.同一副本同一难度每天最多只能获得1次经验奖励；物品奖励不在此限制之中。

6.每个时间段最多可以进入2次副本（开始一次新的副本即消耗次数），跨时间段时前一个时间段正在进行中未完成的副本不消耗新时间段的进入次数，每日时间段如下：8：00～13：00、13：00～19：00、19：00～第2天8：00。

7.每天最多进入副本的次数=2+等级/40，每天的进入次数将在8：00得到重置，每天重复进入同主题同难度副本将不再获得奖励。

8.出现奖励进行投骰时，可以选择“需求”或“放弃”：选择“需求”即为投出点数，点数最大者获得该奖励；选择“放弃”即不参与投骰。当有多个玩家投出最大点数时，随机抽取其中一名投出最大点数的玩家获得该奖励。如果所有人都选择放弃，则随机分配。

9.玩家在副本中每打赢一场战斗，全队每人都有一定概率获得副本勋章。将所获副本勋章交给“穿行者”，可以得到对应副本的积分，一个副本勋章可兑换一点积分。每个副本勋章兑换的副本积分只属于该副本勋章所对应的副本，此副本积分可在“穿行者”处兑换属于该副本的部分道具，同一个副本只产出一种勋章，其中，“千里走单骑”产出“武圣霸气”，“古墓奇谋”产出“文明火种”、“非凡的婚礼”产出“天外飞陨”、“机械帝国”产出“超级零件”、“远古争霸”产出“图腾之光”、“倩女幽魂”产出“泣魂之泪”、“光影序曲”产出“破魔令牌”。

“光影序曲”的流程详解

“光影序曲”前奏

魔族大军压境，企图一举攻破天界之门，抢占能量水晶。如若得逞，梦想大陆将危在旦夕。人界派出精英猛将协助天界深入敌方前沿据点，一举摧毁魔族能源石。



蛊惑之路



领取任务



破魔令牌



任务完成

1.任务领取：组成5人队伍，队员等级均需≥105级。

2.任务小提示：队伍中最好有佛一名，封系一名，或者携带媚笑召唤兽。俗话说："人在江湖飘，哪有不挨刀"，战斗中流血是难免的，因而高级药品一定要随身带，九转还魂丹是必不可缺的。我们的队伍组合：两战士两法师一佛，队员等级在110～116级，整个任务过程开启云垂阵，队长携带媚笑召唤兽。

"光影序曲"副本任务流程

第一关：勇闯魔族营地（挑战"百夫长"）

第二关：战胜魔族千夫长"莫虎"

第三关：战胜魔族"逐日"/战胜天界"南凡"

第四关：战胜魔族"血葵"/战胜天界"雁安"

第五关：战胜"霸天鬼悍"/战胜天界"霸天龙颜"

"光影序曲"任务流程攻略

1.勇闯魔族营地（挑战百夫长）

"百夫长"位于场景地图的"38，85"附近，与之对话，即可进入战斗。此关比较简单，建议先杀主，待主歼灭后，再逐一清杀小怪。若有封系，可以先封住小怪，这样整个任务过程就轻松多了。任务奖励：战斗完毕，可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得"破魔令牌"及物品奖励。

2.战胜魔族"莫虎"

"莫虎"位于场景地图的"25，27"附近，此关比前一关难度略微提高，方法同前关，先杀主，然后逐一清杀小怪，若有封系，可以封住小怪。任务奖励：可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得"破魔令牌"及物品奖励。

小提示：此关完毕，需与旁边的NPC"踏云"对话，有两种选择，一是摧毁魔族营地，二是返回天庭质问。若是第一个选择，下一回合则进入与魔族"逐日"的战斗，若是第二个选择，则进入与天界"南凡"的战斗。由于笔者本次作出了第一个选择，所以下面将接着讲述与魔族"逐日"的战斗攻略。

3.战胜魔族"逐日"

"逐日"位于场景地图的"107，62"附近，杀法同前两关，先杀主，小怪封印。战斗完毕，可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得"破魔令牌"及物品奖励。

4.战胜魔族"血葵"

此关怪物攻击力大幅度提高，建议佛使用招式"庄严正信"，当然，速度必须够快，不然庄严就白出了。先杀主，小怪封印。战斗过程注意回血，以免意外发生。任务奖励：可获得一定数量经验、修炼点的奖励，有一定机率获得"破魔令牌"及物品奖励。

5.战胜"霸天鬼悍"

这是任务最后一关，此关特点是，不论是主怪还是小怪，攻击超级变态，主怪出的全是打全体的技能，老虎会狂暴，建议先杀主，小怪封印，老虎是必须封的。因为我们启用云垂阵，所以，怪物的攻击力大大地降低了，如果开启天阵，我们的队伍分分钟都有灭队的可能。此关建议开启防阵，高级药品必备，战斗过程注意回血。据说天界篇难度更高，大家可以根据队伍综合能力，在与踏云对话时，做出第二个选择，从而进入天界，接受不同的挑战。此关挑战成功，任务也宣告结束，队伍将被送回明月镇。

"光影序曲"副本任务亮点

此副本任务最后两关难度较其它副本大大提升，对于高级玩家来说，极具挑战性，可以说，整个任务过程就是血淋淋的拼命过程。此外，此副本任务极讲究队伍组合攻略，最后一关佛和儒极占优势，可以说，佛在整个任务过程中起到了举足轻重的作用。有人说，队伍中三术士两火力最为稳妥，但是这样一来，输出的减少势必影响到任务的进度，还不如一儒一佛三火力来得速度。当然，如果队员的修为已臻顶峰，不论是什么样的队伍组合，整个任务过程也不用费煞心思，轻轻松松就可通关。

《梦想世界》里的副本任务五花八门，不同的任务不同的玩法，不同的任务不同的收获，只有我们一一尝试过，才能领略其中的种种风采，或惊天动地，或情意绵绵，而新副本任务"光影序曲"更是惊险横生，在刀光剑影的风起云涌之间，我们一次次与死神擦肩而过，当然，胜利总是属于真正的勇士，过五关斩六将，英雄凯旋归来！



挑战"霸天鬼悍"


挑战"血葵"



挑战"逐日"



挑战百夫长


投骰

头条新闻

■《剑仙》开启修真测试



畅游旗下《剑仙》正式开启修真测试，畅游表示，颇具古典气息的中国风画面，与充满修仙乐趣的六大特色玩法，将在玩家面前呈现一个仙意十足的多彩世界。畅游介绍，仙界“三国”烽烟四起，内有蜀山、蓬莱、昆仑三大门派千年恩怨纠缠不休，外有妖族魔族大军压境，九州浩劫就在眼前。游戏设置金刚、风雷、逍遥，决然不同的三大职业。畅游指出，本次测试目的，是为《剑仙》的公测版本开发提供珍贵数据，这些数据将包括玩家行为、数值、用户感受、服务器压力等各个方面，而要做到这一点，不仅需要玩家在游戏行为上表现出一定的专业素质，还需要参与测试的玩家具有独到的眼光，能及时发现游戏中的Bug，为游戏提供建设性意见。

■《天龙八部2》世界杯开幕

“世界蹴鞠大赛”正式登陆《天龙八部2》，玩家可以到三大主城大理、洛阳、苏州的“世界蹴鞠大赛竞猜皇榜”处，鉴定比赛结果、参与赛事竞猜、查阅自己的竞猜积分情况等等。武侠世界里虽然没有电视、广播等大众媒介，玩家却依然可以及时通过皇榜查看即时消息。

每个玩家拥有一定的初始积分，每天还可以通过“共享世界蹴鞠大赛”功能获得额外的积分用于竞猜。“世界蹴鞠大赛”严格按照世界杯赛程设置日程表，竞猜时，玩家可选择的结果有胜、负、平三种，淘汰赛则没有平局选项。如果猜测正确，玩家就可以获得竞猜积分，累积到一定程度，可以领取专属球迷称号。

■《刀剑英雄2》神秘装备原画首度曝光



搜狐畅游正式公布《刀剑英雄2》新版核心装备——法宝——“拥有思想和灵魂”的神秘装备，并首度曝光其原画。畅游表示，法宝文化在中国传统文化中占有非常重要的地位，在众多古代文艺作品中，我们都能见到它的身影。《刀剑英雄2》结合游戏上古故事背景，从传统文化中汲取灵感，设计出了符合“真功夫武侠”的法宝装备，在极大增强玩家实力同时，又巧妙地保持了游戏平衡性，在新版中，游戏PK的诀窍依旧是“操作至上”。畅游介绍，法宝并非一成不变，能随着主人阅历的丰富不断成长，所以不仅是一件装备，主人能视自身情况，随时调整它的属性，拥有极强可培养和可塑造性。

■《中华英雄》开放首个专属大区

《中华英雄》开放首个专属大区——河南专区，并在新服举行了冲级赛，畅游表示，不只是等级，活动还包括帮会声望榜，以及采药，寻丹，狩猎等生活技能的比拼。从6月13日开服后至6月17日维护前这几天内，玩家登陆新服务器建立一级帐号即开始了冲级赛。无论何种方式，只要不违反正当游戏的规则即可。在三十日活动结束后，畅游统计了游戏内各项排行榜的排名情况，排名前十的玩家均获得奖励。

活动

■ 交朋友

刚上网那阵儿流行网上聊天室，我开始最常去的是一个以“摇滚”为主题的聊天室，突然有一群志同道合的“摇青”一起交流音乐，觉得特别有趣。后来新浪开了一个同城聊天，我便义无反顾抛下吉他前往“紫禁之巅”（北京聊天室名字）了……其实没有诸如约出来见面这种特殊目的（如果遇到当然也不能拒绝！），只是觉得这里都是跟我在同个城市的家伙，也许会更有的聊，“诶，你是那毕业的啊，我也是”“哪哪新开家饭馆，特棒”。QQ其实也是一样，有个女性朋友在QQ资料栏里把性别改成了男，原因就是总有我这样的人加她，第一句一般都是“你住哪个区？”

最早的网络游戏一般只有综合、密语、队伍、公会这几个频道，后来出现了同城频道，现在基本已是国产作品标配，接着又出现了地域性服务器。根据我的了解，大部分玩家在条件允许的情况下（比如想去的服务器人太少），都会选择自己所处城市服务器。

所以我想现在网游的社交作用几乎和游戏性平起平坐，有时我更愿意把某些作品理解为现在的聊天室，升级版的。

我没觉得这有什么不好，因为我小时候一样喜欢去问“姑娘你是北京的吗？”这样的直白问题，不过只是希望越来越多厂商用做社区、做活动、做SNS的态度做网游时，也千万别忘记归根结底这还是款Game，对吧？



人与人之间会通过各种方式连接起来，而这个方式，越有趣越好

天龙八部2

●制作：搜狐畅游●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演●游戏状态：公测
●官方网站：http://tl.changyou.com/

■成都 阿鱼

慕容世家在《天龙八部2》的江湖地位

九派硝烟方未尽，慕容风云卷神州！慕容山庄，《天龙八部2》中一个新近崛起的门派，却给江湖中人带来了许多疑惑。慕容家传绝学“以彼之道还施彼身”的威力人尽皆知。不过，自从慕容复阴谋破碎、疯癫失常后，江湖上已无杰出的慕容族人。



这突然冒出的慕容世家，究竟有几分本事？此外，路人皆知：野外修炼、副本探宝、PK切磋三大江湖活动的名额，已经被九大门派所把持。曾经有诸多小势力妄图从中分得一杯残羹，结果反而被九大门派逐一蚕食。这慕容世家的弟子们，能够在江湖三大活动中安身立足吗？

事实证明，多事的江湖人士们多虑了。慕容世家凭借家传绝学，很快便在江湖上站稳了脚跟，成为与九大门派分庭抗礼的强大势力。而慕容门下弟子，依靠自身所学，在三大江湖活动中都获得了一席之地。他们凭的是什么？

慕容弟子的武功绝技

在野外修炼时，慕容弟子们有两大“偶像级”技能：气定六合与击鼓令，能够赢得大多数修炼队伍的青睐。

气定六合是范围群攻绝技，伤害力较高，而且最多能同时命中10个目标。在这个“群攻”吃香的修炼环境下，气定六合无疑大大提高了慕容弟子们的身价。

击鼓令是群体内功强化绝技，可以提高队友们的内功攻击。这是一招“利人利己”的增益技能，与明教的葵花向阳绝技类似，理所当然地会得到大家的喜爱。

有这两大绝技护驾，再配合慕容家强劲的内力攻击、强大的单攻绝技、以及借力返施的会心攻击，慕容弟子在野外修炼中的地位，没人能够轻视。

慕容弟子的探宝绝技

副本探宝，慕容弟子们依然有看家绝技。众所周知，《天龙八部2》中副本Boss的攻击力较高，就算是携带宝物的野外Boss们，攻击力也远高于一般怪物。譬如四绝庄副本，Boss绝技的伤害力就非同小可。而慕容世家正好有两大绝技，能够在一定程度上减轻队友们所受伤害。

一个是“七霞映日”剑阵，能够降低队友们受到伤害的5%。千万别小看了这5%，副本里怪物众多，Boss猖狂，有了这5%的减伤，不仅能提高队友们的生存力，还能在一定程度上减轻峨嵋弟子补血的压力。

另一个是“天增岁月”绝技，可以增加目标人物的生命值上限。生命值增加了，自然就离死亡更远了。

两大绝技提高了队员们的生存能力，而气定六合、重云掩日、横剑疆场、星河虹吸等群体、单攻绝技，将会给副本Boss及其小弟造成巨大伤害。

如此攻守兼备，能文能武的慕容弟子，谁忍心将他拒之门外？

慕容弟子的切磋绝技

在PK竞技中，慕容弟子们拥有近战门派的招牌技能“陌上行”，能够提高自身移动速度，这是对付远攻门派的杀手锏之一。另外，慕容弟子的探营取将能够将敌人封穴，耀阳蚀森乃是范围群定绝技，在对付远攻门派时有奇效，对付隐匿的敌人也相当好用。还有剑锁江山这一几率散功绝技，以及重云掩日等单攻技能，慕容弟子们在PK场上的实力不可谓不强悍。更何况，慕容弟子们还有击鼓令、七霞映日、天增岁月三大增益绝学。

这还不够，下面就是慕容弟子PK时的招牌技能“彼行我释”与“借力返施”，这是慕容弟子们在PK时最为恐怖的王牌绝技。前者可以将对手释放的定身、围困、失明、散功等控制技能反弹回去。后者则可以借用对方的攻击力，将其转化为自身强大的会心攻击，给对手造成重创。不过二者都是几率触发，而且依附于不同的战斗姿态，无法共存，因此慕容弟子的实力才不至于逆天。P



潇洒飘逸的慕容弟子们



慕容弟子的群攻绝技：气定六合



击鼓令，可以增强自身及队友的内功攻击



七霞映日剑阵，群体减伤绝学

中华英雄
●制作：中华网龙●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com

■成都 阿鱼

《中华英雄》精英地图遭遇战

夏季，某一天的午后，乌云黑压压地笼罩着唐人街，风雨欲来。人们围在武颠身边，等待挑战者的归来。一群年轻的挑战者，一早就前往了传说中的精英地图，至今未归，让大家很是担心。

突然间，电闪雷鸣，瓢泼般的大雨倾盆而下。人们一哄而散，去寻觅一个避雨的场所。这时，武颠将头转向一边，望着前方，微笑道：“嘿嘿！他们回来了。”只见武颠所指方向，出现了模糊的六个身影。一道明亮的闪电划破长空，六个浑身是血的身躯、六张苍白的面孔出现在众人面前。

“啊！那不是清风他们吗？”一个街坊大叫道。清风是挑战队伍的组织者，她在年轻一辈中有着较高的声望。街坊的话音刚落，六条身影便在不远处缓缓倒下。“快，将他们扶到屋里。”武颠大喊。

三天之后，这群年轻人才悠悠醒来。看着围观的人群，几名年轻人从自己的贴身内衣中，掏出了一些物品：玄极念珠、洞庭饰品、云凌双环、强化卷轴……每拿出一件，都会惊起一片赞叹声：“哇！极品之中的极品！”

“这些都是我们在精英地图中，用命换回来的宝物。”清风缓缓说道，“武颠老师说的果然不错，精英地图是考验我们实力的最好去处。那里的怪物实力较强，给予的修为奖励也比野外地图高，是个不错的修炼场所。如果运气好的话，还可以从怪物身上获得一些小极品装备。”

大概是觉得口干，清风顿了顿，喝了口水，继续说道：“我们几个人在那里疯狂杀怪，拼命修行。这些怪物虽然实力较强，但架不住我们人多，所以修行起来还是比较轻松。我们还打算在修炼的间歇期回到唐人街，将这个修炼宝地告知大家。如果没有遇到那个人，我们应该不会那么快回到唐人街。当然，也不可能获得这么多宝物。”

当清风说到这里时，周围早已静悄悄一片。大家都想知道，是什么样的人，竟然能让六名年轻高手遭到重创。只见清风脸色凝重，一字一句地说道：哑螳螂！

“怎么可能！哑螳螂不是早已命丧华英雄剑下吗？”清风话音刚落，立时有人反驳。“不，哑螳螂并没有死！”清风肯定地说道，“而且，他的实力异常恐怖。我们是在精英地图的中央地带遇到他的。初遇哑螳螂，我们也很是惊讶，他为何死而复生？还没等我们回过神来，哑螳螂便将我们一一击杀。”

见周围全是不相信的眼神，清风笑了笑，“哑螳螂早已今非昔比了。他生命值极高、防御力极强，杀伤力极大。尤其是他那招群体毒攻，让我至今都后怕不已。只要他毒攻一出，我们六人就大幅掉血，很快就败下阵来。万幸的是，我们队伍中有三人是血族弟子，三根补血法杖，再加上不断释放的‘聚血咒’，终于保住了大家的性命。紧接着，队伍中的剑圣弟子挺身而上，挡住了哑螳螂的攻击；武宗弟子放毒、枪神弟子全力攻击，战斗进入了僵持状态。”

“哑螳螂见一时奈何不了我们，便使出了另一招绝技：沾衣十八跌。此招一出，我们六人全被弹开数丈，剑圣弟子更是被推出了法杖的补给范围。没了法杖的补给，中毒后的剑圣弟子掉血极快。幸亏他反应够机敏，迅速靠近补血法杖。而我们几位血族弟子也一齐用‘聚血咒’、‘血之圣光’、‘瞬血咒’给他补血，才让他脱离险境。”

“唉！”说到这里，清风轻叹一声，“那真是一场惨烈的战斗。我们队伍里不断有人倒下，血族弟子立即将倒下的人复活，再战。也不知过了多久，哑螳螂终于被我们击杀，我们从他身上找到了许多宝物，这才归来。”

“哈哈哈！知道精英地图的恐怖了吧！”不知什么时候，武颠来到了屋子里，“其实，你们去的不过是最简单的40级精英地图。还有70级、100级、120级、140级等精英地图，那里有比哑螳螂更为强大的对手。当然，奖励也是异常丰厚，一些珍稀装备，你们从未见过。只是，不知道在场诸位还有胆子前去挑战吗？我在唐人街西门候着众位英雄！”P


唐人街精英地图使者：武颠


对付精英级Boss哑螳螂，需要精壮的队伍


“肉盾”上，扛住哑螳螂


找到炸弹

中华英雄

●制作：中华网龙●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://zhyx.changyou.com

■成都 阿鱼

戏说《中华英雄》趣味剧情任务

我发誓，我真不是有心要管这档子闲事的！那天晌午，刚在中华楼蹭了一顿饭的我，百无聊赖地漫步在唐人街上，饶有兴致地打量着来来往往的帅哥美女们。一个不留神，我撞到了一个小孩。

"呜呜呜……"小孩的哭声险些将我的耳膜撕裂。眼瞅着大街上无数道射向我的鄙夷目光，我有些心虚了。"小弟弟，别哭了，咱不是故意的。乖，咱给你买糖吃。"我哄着小孩。"呜呜呜……我不要糖，我的玻璃珠丢了，你要给我找回来！"小孩的哭声依旧洪亮。

这小子，敢情是讹上我了。唉！罢了！大人不和小孩斗，我还是去给他找玻璃珠吧。还好，玻璃珠丢失的地方离小孩并不远，让我很轻松地找到了。在捡取玻璃珠的同时，我还发现了一张残缺的纸，上面隐隐约约写着"黑龙会……动手……毁灭……中华楼"等字样。

啊！要毁灭中华楼？那可不成！打我来到唐人街厮混以来，已经在中华楼蹭了100多次午饭了。如果中华楼没了，我上哪里蹭饭去？

想到这里，我迅速将玻璃珠扔给了哭泣的小孩，然后马不停蹄地朝中华楼跑去。"唔，真是个棘手的事情！"中华楼弟子列祥看了我递过的纸张，眉头紧锁，"咦，这里还有字迹：'黑龙会分部的树林……秘密接头地。'看来恶徒打算在黑龙会分部附近接头。可惜，剑圣与华英雄等高手均不在中华楼，我们人手极其缺乏。清风，你能帮我们跑一趟，粉碎这个阴谋吗？"列祥看完纸条，眼巴巴地望着我说道。

我就知道，天下没有白吃的午餐！尤其是像中华楼这种有身份有地位的势力，吃一口他的饭，指不准哪天就会加倍偿还回去。我就是很好的例子！

得得得！吃人嘴软，咱就帮这个"衣食父母"一把吧。我一边很阿Q地安慰着自己，一边赶往黑龙会分部。

黑龙会分部的小树林边，有三个可疑的女子在此欣赏风景。看她们的装扮，一个是女猎人，一个是女枪手，还有一个持鞭的女子，不知道是做什么的（SM？）。还是上前问问吧！

我先找到女猎人交谈，她很有礼貌地回答我的问题。关于纸条上说的事情，她一无所知。我再去问了问女枪手，这个单纯的妹子连中华楼与黑龙会都不了解，敢情是个初来乍到者。最后，我去问持鞭女。

"滚开！别来烦我！"持鞭女神色紧张、东张西望，似乎在等什么人。这脾气，和黑龙会里的败类们太像了。我心里顿时起疑，继续追问纸条的事情。"可恶，消息是怎么走漏的？"持鞭女狠狠地说道。

哈，果然她就是恶徒，没二话，立即拿下！持鞭女被我降伏后，却没有一丝惊慌，反而得意地笑着："哈哈哈！一切都晚了！中华楼里的炸弹就快爆炸了。从今以后再也没有中华楼了！"

事态紧急！我一脚将这个发癫的女人踢飞，然后赶回中华楼！来不及和列祥打招呼，我冲进中华楼四处寻觅。终于，我在大厅门口右边的角落里找到了安置好的炸弹。

炸弹是找到了，可接下来该怎么办呢？用脚踩？撒尿将火浇灭？还是用剪刀拆解炸弹里的线路？

其实，我是很想用尿浇灭火的。可是，咱好歹是个女性角色，起码的矜持还是得有吧？在堂堂中华楼脱了裤子撒尿，这事儿要是传出去了，以后还有人敢娶我吗？所以，这一招行不通。

用脚踩？碗口粗的引线，估计脚踩断了，火还燃着。看来，只有用剪刀拆解炸弹了！幸好，咱在地狱门学艺时，零零星星地学到了一些关于炸药线路的知识。鼓捣几下之后，竟然让我给拆解了。一场惊天地泣鬼神的人间惨案，就让我给糊里糊涂地阻止了！

事后，我得到了列祥和他哥哥列权给予的丰厚奖励。其实，我真的不需要什么奖励。咱可没有除魔卫道的觉悟，我真不是有心插手这件事的……谁让我天天在中华楼蹭饭？谁让我那天不小心撞到了小孩？谁让我捡到了那张纸条？谁叫我学过炸弹拆解术？这世上有些事情，确实妙不可言……


发现计划书残页


狂暴而又少根筋的大反派


从持鞭女处得知：埋藏在中华楼的炸弹就要爆炸了


找到炸弹

头条新闻

■麒麟、迅雷联运《成吉思汗2》



麒麟游戏正式宣布与迅雷达成战略合作协议，双方将于今年下半年联合运营《成吉思汗2》。这是继盛大后，麒麟对外界公布的关于游戏的第二家联运伙伴。麒麟表示，双方合作将围绕《成吉思汗2》的联运服务器和客户端下载展开合作，部分合作项目已在筹备之中。一方面，麒麟研发人员搭建《成吉思汗2》迅雷专属服务器，今后玩家可通过迅雷账户登录游戏进行体验；另一方面，迅雷利用技术优势，开辟《成吉思汗2》客户端专属下载通道，实现“1G客户端只需5分钟即可下载完成”的目标。麒麟指出，近年来联合运营是网游新产品拓展市场份额的有效途径，麒麟游戏与迅雷联合运营《成吉思汗2》，是上游产业研运一体型游戏厂商与互联网下载平台的握手，打破了传统联运模式仅局限于厂商互通渠道的小圈子，与迅雷是一个长期合作，长期收益的互利模式，麒麟游戏在未来将采取更开放的心态。”

■麒麟成网游未成年人家长监护工程试点单位

文化部在京召开“网络游戏未成年人家长监护工程”新闻通气会，文化部文化市场司副司长庹祖海、中宣部出版局出版研究处副处长蒋建民、共青团中央权益部维权工作处副处长尚杜元、教育部基础一司校外教育处张峰周等领导，与麒麟游戏等网游企业代表参加了此次会议。

在会议上，麒麟游戏等多家网游企业成为“网络游戏未成年人家长监护工程首批试点单位”。庹祖海司长表示，建设网络文化需要全社会的共同努力，其中，促使未成年人合理安排上网与游戏时间是一项任重而道远的工作，网络文化的运营企业要用技术手段发挥好“把关人”的作用。他同时指出，进一步探索网游未成年人保护措施，应形成“政府监管、行业自律、家长参与、舆论监督”的综合保护体系。

■麒麟联手小尾羊异业合作



麒麟游戏宣布与国内知名餐饮品牌内蒙古小尾羊餐饮连锁股份有限公司（以下简称“小尾羊”）正式展开异业合作，双方将在《成吉思汗2》的营销推广中展开多个项目合作，预计将于今年下半年启动。

据悉，双方捆绑营销分为线上与线下两方面。首先，《成吉思汗2》的玩家可免费获得小尾羊全国连锁店的消费代金券，并有机会领取小尾羊独家赞助的世博会门票及参加蒙古草原旅游等活动。其次，食客们在小尾羊全国连锁店消费后，可获得《成吉思汗2》独家礼包，在游戏中兑换海量经验和超值道具。麒麟游戏总裁邢山虎表示，此次与小尾羊合作，将《成吉思汗2》的产品营销直接植入到广大的饮食用户群体，这也是麒麟游戏地面区域推广创新模式的首次试水。

月评

■吃饭睡觉打游戏

身处这个圈子，会让人产生一种幻觉，人这一辈子就是吃饭睡觉打游戏。现在网游厂商越来越喜欢异业合作，我想并非是有钱没地花或者钱多就瞎花，因为网游的潜在市场真是无限大，500万玩家不够分，怎么办？变成1000万玩家就行。对于经常浏览游戏相关资讯的人来说，这个市场似乎并无新事，大多是些炒作或者看起来完全激不起你游戏欲望的作品，但是对那些很少接触甚至从未接触过网络游戏的人来说，这一娱乐方式充满魅力且容易深陷。记得去年同事做过一期专题，里面采访了一款完全不知名、也许只有几百在线的很无聊的游戏的忠实玩家，采访中他说道，当初就是一个很偶然的机会看到这款游戏的宣传，闲极无聊就玩了一下，没想到一发不可收拾，爱意越积越厚，以至于虽然游戏越来越黑、一直黑到关门倒闭，他还是在痛骂之余表示了一丝遗憾和感伤。这类玩家不在少数，他们并不关心游戏本身，更不会关心什么游戏产业，说不定还会觉得那些通宵看E3的家伙都是精神病，但就是这个与游戏完全不搭界的群体，却也最容易成为某款游戏的忠实玩家。可能有人会说他们见识少，也许就游戏话题确实如此，但这丝毫不妨碍他们在游戏里寻找到对他们来说崭新的乐趣。我想这就是为什么越来越多厂商喜欢异业合作的原因——吃饭睡觉打游戏。P



游戏的乐趣因人而异，不要因为玩了所谓大作就看不起别人哟

梦幻聊斋

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：开发
●官方网站：http://lz.70yx.com/

■北京 灯笼

《梦幻聊斋》的Q版人鬼情

近年来针对女性玩家群体的Q版游戏如雨后春笋般不断涌现，越来越多游戏业界人士关注起高速成长的女性游戏玩家市场。由于传统的竞技类、格斗类的网络游戏对于女性来说过于复杂，入门难度高，因此大家都聚焦在开发完全针对女孩的容易上手的游戏。



当下流行的各种网游产品大都具备多种游戏系统交错的立体游戏体验，而女性玩家在社交领域和养成领域又有着天生的敏感性，因而大部分Q版游戏都在非战斗性领域拥有较深入的设计经验。

麒麟游戏自主研发的Q版回合网游《梦幻聊斋》以著名志怪小说《聊斋志异》为蓝本，打造全新的符合现代玩家需求的浪漫美妙的游戏设定。在背景故事设定中，人鬼妖仙四大种族均有相互迥异的鲜明特色，无论是从种族外貌还是从地图环境设定，都能鲜明感觉到不同的可爱。游戏以凄美的爱情故事为主线剧情，漂亮可爱的人物造型随处可见。

爱恨情仇，梦回兰若寺

在原版《聊斋》中，我们看到了妖魔鬼怪的爱恨情仇，读懂了人性的贪婪与善良，无数经典的角色造型均在《梦幻聊斋》中粉墨登场。对于80后来说，经典的香港电影《倩女幽魂》一定非常熟悉，可谓尽得《聊斋》原版小说精髓，整个故事情节基本上都在破旧的兰若寺展开。电影将女鬼聂小倩的善良和柔情刻画得淋漓尽致，张国荣饰演的宁采臣无惧人鬼之间的禁断恋情，浪漫的爱情故事让人唏嘘不已。在《聂小倩》篇中还有个非常独特的角色，也是《梦幻聊斋》背景故事的一个主要人物，此人名叫燕赤霞，以降妖除魔为己任，为了聂小倩和宁采臣的生死之恋而对抗强大的魔怪姥姥。无论男女，应该都会喜欢这位侠肝义胆的大胡子。不过在游戏中，燕赤霞变成了帅气粗旷的小伙子，更显风流倜傥。而这位甘当配角的大侠，在《梦幻聊斋》中终于成了一段爱恋故事的主角，进而掀开整个游戏故事情节的展开。

当一切游戏情节都离不开爱情两字时，还有什么原因能不吸引女孩子呐？对于想要结识可爱女生的男性玩家来说，也是机不可失哦。在《梦幻聊斋》中玩家可以亲身感受兰若寺的传奇色彩，是不是也会遇见美丽可人的聂小倩呢？

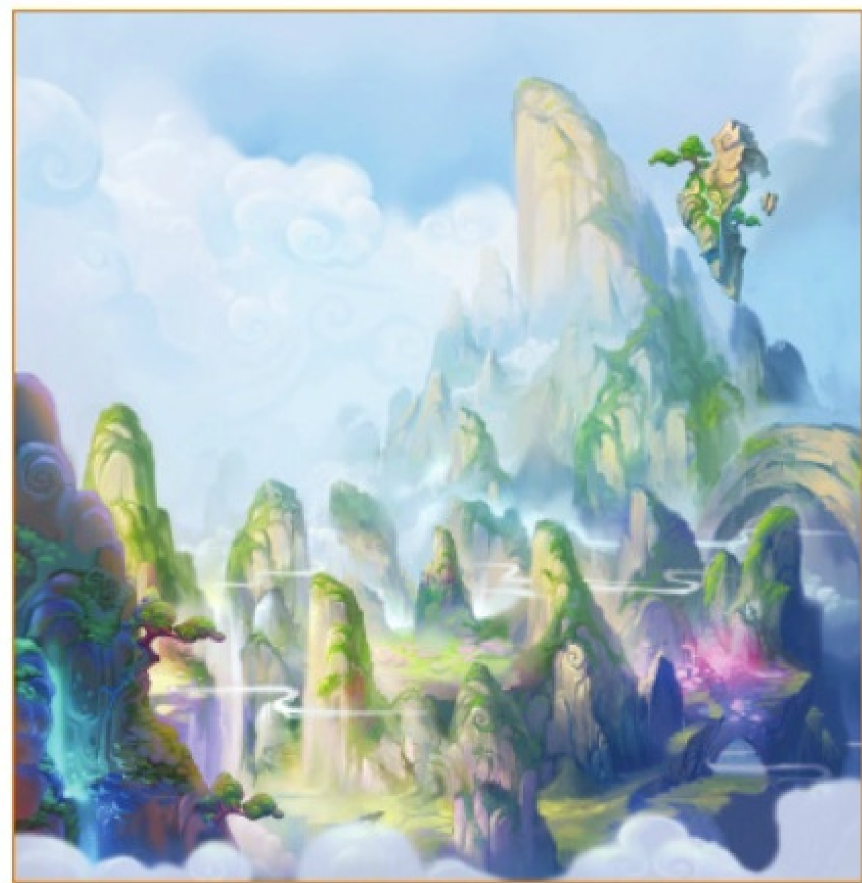
鬼狐有性格，妖魔亦可爱

在游戏中人妖鬼仙都可以拜入五大门派，也就是说他们平等存在于整个游戏世界。对于女性玩家来说四大种族都有着令人无法克制的诱惑力。想要扮狐狸娘吗？没问题！有萌到你的人物设定；想要体验冰清玉洁的仙女么？没问题！仙族会满足你的要求。

这些年以“聊斋”为题材的影视作品数不胜数。现在，千百年的故事，我们都可以在《梦幻聊斋》中悉数品味。可以看到可爱萌煞人的阿宝，可以看到温柔善良的辛十四娘，还可以看到人气女鬼聂小倩。角色扮演类游戏最重要的就是角色背景故事的深厚程度，而《梦幻聊斋》的背景故事无需玩家刻意再次阅读了解，我们自幼就耳濡目染，鬼又何妨，妖又何碍！

战斗不是唯一选择

大部分网络游戏说到底，其核心还是竞技和战斗，各个游戏系统最终也都是为此服务的。玩家每天的游戏活动被各种各样的副本和PvP所占据，失去了体验游戏精彩环境设定和美妙故事情节的乐趣。虽然《梦幻聊斋》是一款回合制作品，但是在《聊斋志异》这样的大蓝本下，能够体验的内容实在太多太多。在战斗之余，玩家可以尽情欣赏凄美绝伦的人鬼之情、妖仙之恋。P



《梦幻聊斋》概念图：仙山



夏夜

成吉思汗2

●制作：麒麟游戏 ●运营：麒麟游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：开发
●官方网站：http://han2.70yx.com/

■北京 红岸 妃月雪

《成吉思汗2》“舅舅党”之新职业

2009年，麒麟游戏《成吉思汗》上市推出，成为当年业界黑马，大包大揽诸多业内奖项，风头极劲。2010年4月，麒麟游戏一段CG在网上曝光，《成吉思汗2》的相关资料也随之爆出。



《成吉思汗》玩家肯定会被这样一段CG撩动得心痒痒，不过不必急，《成吉思汗2》会在今年内正式与大家见面。但是，与前代相比，游戏中都有哪些强力的新职业、哪些火爆的新技能呢？笔者今天也来跟风当一次“舅舅党”，预测下《成吉思汗２》中将要推出的新职业！

《成吉思汗2》中设定的职业为十二个，分别是地中海十字军、西域圣火使、西夏刺客、蒙古近卫军、斯拉夫隐修士、高原喇嘛、突厥武士、江南剑侠、草原骑射手、中原火枪手、波斯先知和雪山萨满。

怎么样，是不是单从这些名字就能让人浮想联翩呢？眼前仿佛能展开一幅辽阔的地图——从草原的一角开始，逐渐征服整个世界的成吉思汗的铁蹄——在《成吉思汗2》全新世界观和游戏版图的史诗氛围包裹中，欧亚古老的神秘职业也将加盟玩家军队，让大家演绎一段又一段故事与传奇……

地中海十字军

从拜占庭帝国开始，十字军就成为了荣誉与强大的象征，“荣誉即吾命”，这句让人耳熟能详的口号，现在听起来依旧让人肃然起敬。重铠、长剑长枪、盾牌和骏马，是那个时候十字军的典型配置，这支教皇座下的卫队，有着最虔诚的信仰和高超的武技。从那以后，骑士就成为了荣誉与勇敢的象征，成为欧洲中世纪对男子最好的褒奖。

《成吉思汗2》中十字军同样如此，他们是最热忱的神职人员，使用的武器是盾与长枪。职业的属性为力量与近攻。而得到的消息则说“十字军在战斗中可以像武士一样吸引火力，也有不错的攻击输出，同时在一定范围内的弱控制能力也比较好，在中期的战斗中主要以防御为主，在后期的战斗中配合药物的使用可以起到吸引火力和短时间输出的双优的效果”。

从“像武士一样吸引火力”我们可以看出，十字军应该是有嘲讽技能的，而从职业属性和“不错的攻击输出”来看，那么他的定位应该是近战DPS，十字军练级想必不会很难——最少不会轻易就被怪揍趴下。

西域圣火使

听到这个名字，就让人顿时联想到波斯与明教。遥远的波斯三使，使用着神秘的圣火令上的武学，一时间连张无忌都无可奈何。炙热的火焰与冰冷的圣火令，让这个职业给人的第一印象就是“亦正亦邪”。

游戏中的西域圣火使使用武器为圣火令，职业属性为力量，近战。据说，思维清晰，行踪诡异，必要时能以命搏命。虽然同为近战，却有不错的自保能力和出其不意的控制技能，短期内爆发极强。这样看的话，西域圣火使的定位应该也是近战DPS，因为自保能力强大，也许可以作为２Ｔ考虑。游戏中也应该会让他提供不可缺少的Buff，让他被团队接受，而不是成为独行侠。

西夏刺客

不知为何，笔者听到西夏刺客的第一反应是梦姑——这个国家在金庸系列小说中，美人的分量似乎要比武者的分量更多。当然，也有些行走在阴影中的


女主角



戈壁之王胡沙虎1920-1200

武士是我们不知道的，比如说，刺客。

笔者最开始以为该职业会是一个使用匕首等近身武器的职业，没有想到的是，新得到的消息是，这个职业是使用弩箭的。想想也有些道理，弩比较起弓来更加轻便，而比较起匕首来，更有取人首级于千里之外的功效。不用近身，威力又强大。游戏中刺客的属性为敏捷与远攻，那么就是标准的远程DPS了。短期内的爆发应该是很可观的，只是不知道续航能力如何。看来，如何持续性的保持高DPS，将是刺客们的最大难题。

蒙古近卫军

提到近卫军，大家的第一反应大概还是成吉思汗的亲卫队伍。印象里还是甲胄长矛腰带刀的蒙古武士形象，然而游戏中却并不是这样。

事实上，笔者觉得，这将是《成吉思汗2》中最为有意思的职业，因为他们的武器将是火铳、炮弹，而属性为敏捷与远攻。这毫无疑问也是一个远程输出，而敏捷属性，大概也注定了他无法堆出很高的血量。因为炮弹的特殊关系，这将是个很高输出的AE职业，这样一来，在副本之类的地方，会有很大用武之地。当然，必然会脆皮而且容易吸引仇恨，奶妈的支持必不可少。

笔者更加好奇的是，现实中的炮兵都会有射程的要求，太远了打不到，太近了也不行。那么这个职业会不会不仅有最远距离，也会有最近距离的限定呢？如果真如笔者所猜测，那么这个职业也许会成为游戏中操作难度系数最高的一个。

斯拉夫隐修士

隐修士是一群忠于教会，有虔诚信仰的人。他们放弃了家庭与财富，忠诚地服务于世间苦难之人，永远虔诚地跟随心中的神祇。时光荏苒，隐修会逐渐成为一个文化与精神的中心。

游戏中斯拉夫隐修士类似法师，能够使用传说中的魔法，拥有强大控场能力，甚至可以将敌人变成一只小动物。他们的武器是十字架与书，属性为智力与魔攻。相比较来说，斯拉夫隐修士固然会是团队里的DPS，但却不会是最主要的那个，笔者猜测，根据他的特殊性，这个职业会是一个有大量控制技能的职业，或者是能提供Buff和驱散DeBuff的职业。总之，斯拉夫隐修士可能会是一个辅助职业，而非铁三角中的一个。当然，作为一个神职人员，有可能也会有某些回血技能，但肯定无法代替萨满。

高原喇嘛

说到喇嘛，就不免联想起青藏高原上的梵音与红色僧侣袍。这个游戏里唯一一个信仰佛教的职业就是喇嘛。喇嘛在藏语中是“上师”的意思，也就是善知识、能将佛教教义与道理传给世人的修行者。所以大家可以期待充满智慧卓越出尘的女喇嘛形象。

喇嘛的攻击武器或者说“教化”武器，是幡和念珠，属性为智力与魔攻。这个职业一样很特殊，因为他是唯一一个是靠驯化灵兽战斗的职业，也就是所谓的带宝宝。笔者猜测，这个职业的宝宝不应该是召唤而来，而更有可能是自行抓捕。而宝宝也有可能被分为很多种，比如智力型敏捷型力量型等，该职业本身据说到了一定的等级还能自行变身为神兽。当然，依据喇嘛的特殊性，高原喇嘛的职业定位大概一样是辅助，除了给同队刷Buff外，就是利用宝宝输出或者在必要时让宝宝去顶怪。

《成吉思汗2》全新的十二大职业将带来PvP和PvE玩法的全面升级，据麒麟游戏官方透露，游戏在设计时，尤其注重游戏平衡性，包括单体职业PK平衡和万人战争的攻防平衡。一方面，在职业及装备平衡性方向，重视每个职业技能对玩家DPS输出的周期性影响，以及DPS波动规律设计，希望突出玩家在职业、装备、宠物等方面自由搭配的个性化。

另一方面，战场是游戏后期核心玩法，为了使各种不同习惯、不同水平的玩家能够在一起愉快PK，《成吉思汗2》为每个新战场设计了各具特色的教学方式，用富有乐趣的方式来平衡不同水平玩家间的胜负平衡及时间平衡，同时设计多种特殊事件来提高结果的不可预见性，增加战场乐趣。

《成吉思汗2》甚至提出“让每一个人找到属于自己的PK方式，创造真正的PK网游竞技时代”这种口号。当然，最终的一切，还要等到《成吉思汗2》测试那天啦！


圣火使


十字军

汇众教育
本期推荐校区
北京CBD

动漫人才高薪难觅 汇众揭示成功秘笈

融汇了动画、网络游戏、多媒体技术等元素的动漫产业，素有“21世纪知识经济核心产业”的美称。就目前来看，动漫已成为一个潜力巨大、发展迅猛的产业，它属于劳动密集型、智力密集型、高附加值的现代服务业范畴。

随着我国动画、漫画爱好者的队伍不断壮大，巨大的动画、漫画市场越来越受社会重视。然而，目前我国动漫行业的人才缺口却极其巨大。有调查显示，许多高薪职位，像优秀的动漫游戏设计师，年薪可达30万元左右，但还是有价无“货”,从中不难看出我国动漫游戏产业的迅猛发展急需大量高级动漫游戏人才。

急需大 人才少

作为世界上最具潜力的动漫消费市场，伴随着行业的急速发展，对人才培养的要求也在提高。中国的民族动漫产业在原创能力、人才、技术、知识产权保护等方面正受到严峻考验。尤其是兼通艺术与技术的复合型动漫人才不足，使我国的动漫产业缺乏活力，发展受到严重制约，中国动漫人才的需求正处于严重紧缺状态。在一个行业里，从业人员紧缺度最直接的表现就是他们的社会地位和收入水平。动漫设计作为新兴的创意工作，专业人才社会地位相对较高，薪资水平也普遍高于传统行业，然而，就在这种高薪水、高待遇的“诱惑”下，中国的动漫企业仍然招不到合适的人才。

打破人才困局

虽然动漫游戏作为一个拥有巨大潜力的新兴产业，受到投资者青睐和政府的重视，但却受到中高端人才缺乏的制约。正所谓“21世纪，最贵的是人才”。面对中国动漫产业产值的高增长，我国不足万人的研发队伍显得过于单薄，专业人才的不足已经成为制约行业发展的瓶颈。

“最初选择开发动漫学院这个项目，就是因为看重了市场对动漫人才的巨大渴求。”汇众教育北京CBD（动漫）校区的老师认为，“过去的动漫行业，大部分从业者都是美术学院绘画专业出身，有的甚至是半路出家，在技术水平、故事创作、镜头语言的掌握和运用上并不能完全适应目前市场的需要；而企业需要熟练掌握先进动漫开发和制作技术，知识面宽，并且要具备较高职业素质，能适应团队项目合作的人才，过去那种单纯围绕理论做文章的人才培养思路已经过时了。”

动漫学院是继游戏学院成功运营三年之后，再次推出的专业培养动漫设计及制作人才的职业教育项目。汇众介绍，这一课程的开发基于历时2年广泛的前期企业调研，主要面向全社会具备高中以上文化程度、有志于从事动漫行业的年轻人，为更多动漫设计爱好者提供了零门槛进入朝阳行业的“通行证”。

动漫热了 培训火了

动漫热，不仅使得这个行业热，也使得动漫培训日益火爆起来。虽然全国有200多家院校设置了动漫专业，但是由于起步晚，同火热的市场需求相比，难以迅速解决需求问题，因此众多培训机构起到了不小的缓解作用。

动漫学院老师表示，现在的培训机构大多是专业机构，完全依照市场需求进行，人才培养上更实用，这就使得不仅仅是学员蜂拥而至，不少企业也慕名而来，我们便发挥了桥梁的作用，学员们的就业在很大程度上得到了保障，随着动漫产业的发展，更吸引了外界的目光，不少培训学员甚至来自外地省份，这无疑使得今年的动漫培训将更加火热。专家认为，动漫学院项目的全面开展，标志着我国动漫人才职业教育迈上了一个系统化、规范化的新台阶，也为千千万万动漫爱好者将兴趣与职业发展相结合提供了一个绝好的机会。

紧密结合最新行业需求

面对技术快速更新的动漫市场，北京CBD(动漫)校区对原有课程进行了全面升级，整合社会优势资源，引入全新“云培训”教育理念。同时与众多知名企业达成定向人才协议，全力满足目前北京地区动漫行业人才紧缺的企业用人需求。

针对当前就业形势，北京CBD（动漫）校区新课程全新定义的《2010年大学生就业保障工程》，更加具有针对性，定位与就业方向更加清晰，2D方向：Flash动画师；3D方向：Maya角色动画师；3D高级：影视动画设计师。另外与北京电影学院合作打造“学历”+“就业”无忧计划，毕业可以获取北京电影学院《影视美术设计专业》证书，课程全面覆盖了动漫产业中2D平面设计、2D动画影片设计、3D建模设计、3D人物设计、3D动画影片设计等等各个方向，更加贴合学员的学习需求和2010年动漫就业发展新趋势。

课程开设：Flash动画师； Maya角色动画师；影视动画设计师；动画就业脱产/业余班，高等学历就业班，暑期兴趣班等；7月份开始每周末开设专场免费体验营，了解各开设专业详情获取最新国内行业资讯。

汇众教育北京CBD(动漫)校区
咨询QQ：972188606 451667855
网址：http://cbda.gamfe.com/
地址：北京市朝阳区东三环北路甲2号京信大厦11层

汇众教育
本期推荐校区
上海徐汇动漫游戏

汇众——“突破”高薪就在2010



网络游戏是一种新兴产业。作为一种新的娱乐方式,它凭借数字化技术应用深受网民喜爱。它提供了一个虚拟的社会空间,可以说是娱乐业发展的潮流。日前,游戏产业已成为中国重点打造的一个阳光产业,一个绿色产业,更是未来10年令人看好的朝阳产业。

21世纪,网络游戏将是数字娱乐领域最具潜力的增长点。从街机到PC,从视频游戏到网络游戏,电子游戏产业经历了30多年的发展历史,随着软件和硬件的不断升级换代,游戏模式无论是竞技性和观赏性,都达到了炉火纯青的高度,大有取电影而代之成为娱乐业霸主之势。

近年来,中国的动漫、游戏产业骤然发力,已被业界公认为全球最具发展前景的动漫游戏市场。专业动漫、游戏网站日渐看好,门户网站更是把网络游戏当成了“救命稻草”,在整个网络动漫、游戏产业链上,软件开发商、终端用户服务供应商、硬件制造商、电信运营商,每个环节都可以掘到属于自己的金子。网络游戏已被公认是网络业最成功的盈利模式,动漫、游戏公司每赚到1块钱,其周边产业就能赚到5块钱。

据中国互联网信息中心发布的最新报告显示,2009年我国网络游戏用户规模持续增长,规模达到2.65亿人。值得关注的是,网络游戏是所有互联网娱乐领域中唯一使用率上升的服务。另从《2009年中国网络游戏市场白皮书》了解到,2009年中国网络游戏市场规模达到258亿元人民币,同比增长39.5%。随着虚拟现实、实时三维影像等最新技术应用到动漫、游戏领域,将从根本上推动网络游戏的爆炸性成长。

在我国就业岗位严重不足的情况下,动漫、游戏产业创造了一定数量的就业机会,未来3至5年内,游戏人才的需求将高速度增长。进入2010年,国内众多网游厂商对于人才的竞争将更为激烈,金山,盛大、腾讯、光通、游戏橘子、天晴数码等国内游戏公司都在招贤纳才,为游戏软件开发工程师、游戏频道编辑、游戏设计师、游戏客服等职位开出的月薪高达8000元以上,对一些有经验的游戏人才甚至开出年薪50万元的高薪。

为了满足企业用人需求,不少知名企业还与培训机构合作,定向培养相关人才。汇众教育就是其中之一,汇众教育作为动漫、游戏专业人才培养机构,承担了为企业输送技术人才的重任,零起点学习:教学零起点,使无相关基础的学生快速掌握相关技能;零距离实训:让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中,合格毕业学员可直接推荐至合作企业就职。

上海徐汇(动漫游戏)校区是汇众教育集团体系内为数不多的几个拥有游戏学院项目、动漫学院项目双项目的中心之一。除此之外,学院还以其在教学、管理、就业、学校环境、师资力量、学校硬件方面等诸多优势,与上海500多家游戏动漫企业达成长期战略合作,为游戏动漫行业输送大量游戏策划、游戏美术设计、游戏程序开发、动漫设计、影视动画等专业优质人才,并多次获得集团总部颁发的 “十佳校区” “殊荣。

优惠活动:
凡沪籍学员,符合相关要求,可申请在校期间内享受相关政府学费50%~100%的补贴(详情欢迎致电)。P

游戏开发培训
咨询QQ:200853180 1244623343
网址:http://www.gamfe.com/xh
地址:上海市徐汇区漕溪路251号5号楼11楼(近地铁一号线漕宝路站2号口)
动漫设计培训
咨询QQ:1377921010 200853990
网址:http://www.gamfe.com/shc
地址:上海市徐汇区漕溪路251号5号楼7楼(近地铁一号线漕宝路站2号口)

汇众教育
本期推荐校区
影视校区

汇众——如何解决就业难题

越来越多人开始关注“蚁族”，蚁族具有三个特点：高校毕业、低收入和聚居。蚁族多数从事保险推销、销售和餐饮服务等较低层次的临时性工作，绝大多数没有三险和劳动合同。据统计，仅北京一地，就有至少10万蚁族，上海、广州等各大城市都有大量的蚁族，全国达到了上百万规模。



有关专家认为，从社会层面上来看，蚁族的形成始于2003年我国首批扩招大学生毕业。当时形成了巨大就业高峰，此后毕业生人数年年剧增，人才市场一直处于供大于求的状态。高校盲目扩招，导致师资不足，设备不足，图书不足等诸多情况出现，同时生源素质急速下降。企业对毕业生的质量越来越不满意，甚至有的评论说，扩招耽误了一大批人才，培养了一大批庸才。

前些年大学被描述成理想的天堂，考上大学不仅代表荣誉，而且进了大学就等于端到了金饭碗。然而，近几年随着高校扩招所产生的弊端和经济危机的深入影响以及各个方面的原因，考进大学已经不能保证你的未来，越来越多的学生和家长意识到这个问题。

数字影视学院V011班的于慧宁是个开朗爽快的山东男孩儿，在2009年的高考中，他以570分的优异成绩被山东农业大学录取。但是他却放弃了四年的大学生活，选择到数字影视学院学习影视制作。



放弃上大学，和小于有着相同想法的学生，在数字影视学院还有很多。从大学中途退学的孙成响同学、王占兵同学、朱婷婷同学……大学毕业后重新回炉的刘金同学、杨洁同学、杨黎丽同学……如今他们都已经走上各自的工作岗位，刘金同学进入了河北省保定电视台，正在拍摄《八女投江》；杨洁同学在兰州电视台从事栏目编导工作；杨黎丽同学在北京电视台科教频道从事编目工作；孙成响同学在上海华景信息科技有限公司从事剪辑、发布工作；王占兵同学在北京激动影业公司从事后期剪辑工作；朱婷婷同学在北京腾云影视策划公司负责前期策划工作。

这么多的同学不约而同的选择了数字影视学院。是因为他们都看中了学校“学历+技能+推荐就业”的教学方式。汇众教育数字影视学院是目前国内一家开设影视制作全流程技能培训课程的学校，专业培养数字影视制作人员。同时学校与北京电影学院合作办学，开设了北京电影学院的影视表演艺术专业和影视美术设计（数码影像方向）专业。学生毕业后可获得北京电影学院专、本科文凭，国家承认学历。同时，还可获得由中国电影家协会等11家权威协会共同认证的影视艺术职业水平认证证书。



选择学历与技能同时学习，既可以获得国际认可度的国家承认的学历，还可以掌握一门目前最为先进、过硬的技术，就业难题势必迎刃而解。高水平的教学质量，过硬的先进的职业技能，保障了数字影视学院的高就业率，连续四年达到 98%以上。截至目前，已为行业输送千余名复合型专业人才，得到了业内企业、家长和学员的高度认可。

又是一年高考结束，未来的路要如何走下去？考不上大学真的就没有出路吗？大学毕业找不到工作怎么办？一个个难以抉择的难题摆在了每一位高考学生和家长的面前。从“蚁族”和小于身上，我们看到了两种截然不同的结果，引发我们对传统教育模式的反思。

招生对象：18岁以上、中等学历以上、热爱影视行业

数字影视学院开设有免费的试听课程，欢迎热爱影视行业的广大朋友前来试听，体验数字影视的独特魅力。

咨询QQ：800019396　1195323376
地　址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦1104
网　址：http://www.bjmedia.org/

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村
（游戏）校区

制作游戏的美好时代

据权威媒体报道，全球经济低迷期间，游戏行业的表现要好于其他行业。在国内，游戏的发展也没有停止过脚步，甚至前行的脚步从来没有放慢过，究其原因，游戏是人的天性，每个人都有玩的需求，这甚至大于其他需求，而且游戏中玩家还可以得到其他方面的满足。

从九十年代的MUD时代，到1999年《网络创世纪》进入中国，再到2001年盛大《传奇》的奇迹成功，直到今天国内网络游戏市场的一片兴盛势头。网络游戏这个庞然大物已经在中国走过了好几个不同的阶段。尤其是国家新闻出版署宣布强制实行“网络游戏防沉迷”，标志着我国网络游戏业进入了由政府参与调控的新阶段。随着网络游戏影响不断增大，网络游戏具备了越来越多的社会意义。在这个新阶段中，网络游戏的经营重点不再只是考虑到底能给玩家提供多少娱乐，同时还要关心一款游戏对于社会的影响。国内的网络游戏业面临着新的一次洗牌。

说到网络游戏对于社会的影响，正负两方面都是我们不能忽略的。网络游戏的正面价值在于它大大扩大了我国网络事业和计算机业的发展，吸引了大批用户加入到网络使用者的行列中来。网络游戏创造了大量的社会财富以及就业机会，带动了不少地区的经济发展。国内的通信业，计算机业以及网吧服务业因为网络游戏的兴起而迅速发展起来。同时，网络游戏还是一种廉价而普遍的新型娱乐方式，为收入处于中下水平的社会成员提供了一个相比之下危害并不是很大的消遣之所。

但是，现在社会舆论越来越关心网络游戏对于社会的负面影响。首当其冲的就是对未成年人的危害。虽然归其原因未成年人进入网络游戏的责任并不只在游戏本身，但是在目前社会监督不力的情况下，网络游戏担负起了限制未成年人过分投入游戏的主要责任。其中对未成年人最大的危害就是网络游戏占据了未成年人过多的时间和精力，影响了他们的健康成长。由此连带出的，是其他一些负面影响：比如某些网络游戏恶劣低俗的游戏环境；暴力网络游戏的PK设定；一些网络游戏的结婚和赌博的设定；还有就是网络游戏本身需要玩家支付的费用，对于未成年人来说也并不轻松。

然而，从游戏动漫基地在国内各大城市的纷纷落成，可以看的出国家对游戏行业的支持和游戏行业健康发展的关注。2004年，全国最大的游戏动漫培训集团汇众教育成立。

汇众益智（北京）教育科技有限公司作为北京中关村创意产业联盟理事单位，一直致力于游戏设计与开发人才的培养，赢得了信息产业部“国家信息技术紧缺人才培养工程(NITE)——游戏人才培训”的重任。国家相关部门领导表达了他们对游戏学院的高度信任，希望游戏学院不负重望，做好中国民族游戏人才的培养工作。对此，汇众教育董事长李新科满怀自信地表示：“游戏学院将凭借在全国的培训网络和游戏工厂实训网络，通过职业培训和院校合作，全力以赴做好实用型游戏人才的培养，为国家信息技术紧缺人才培养工程交上一份满意的答卷。”







孩子迷恋网络游戏，成绩一落千丈，家长该怎么办？社会该怎么办，现在更多人通过游戏去认识这个世界，在游戏中交朋友，在游戏中锻炼与人相处，因此打压是下下之策，将孩子的兴趣转化才是上上之选，玩物不一定丧志，孩子能在这个方面专心致志，如果将兴趣转化，同样可以一心一意，在游戏制作行业，有很多方向可以选择学习，游戏程序开发工程师、游戏美工设计师、游戏策划师、游戏测试工程师等工作，都是和游戏制作相关的工作，可以充分发挥孩子喜欢游戏的特点，又能学得一技之长，将兴趣转化为终身职业。

目前，我国的游戏、动漫产业发展迅速，出现人才紧缺的现状，国内知名游戏和动漫企业纷纷更是于近日逆势启动大规模的人才招聘计划。在“成绩较差，前途无望”和“将兴趣转化为职业，找到好工作”这两种不同的选择道路上，答案呼之欲出。

像吸毒一样上瘾的玩游戏的时代将渐渐成为过去，现在已经是热爱游戏的孩子们学习制作游戏动漫的美好时代，汇众教育北京中关村（游戏）校区自成立以来，得到国家和汇众集团的大力支持，已成为全国游戏培训的优质校区，师资和就业更是遥遥领先。

现在中关村校区推出“订单式”游戏动漫人才培养计划。根据华北地区众多游戏动漫企业人才订单需求，近日面向社会为渴望加入游戏动漫产业的学生和有识之士提供包括岗前培训与入职的一站式就业计划，仅限35人。

■写在前面

今年4月，本栏目推出了“国产原创桌游展示”首篇，一共介绍了4款国产原创桌游，这个小专题刊出后，得到了桌游玩家和桌游设计公司（设计师）两方面的反馈，对这种报道形式给予了相当的肯定。本期，我们将继续刊登国产原创桌游展示的第二篇，本次入选的游戏有5个，分别是——

北京游卡桌游的《我的世界杯2010》、上海方盒子365的《疯狂办公室》、吾游（北京）商贸有限公司的《崛起》、良朋悠邀桌面游戏工作室的《开心宅摘菜》及广州肇光动漫的《一愚惊人》。

本次入选的桌游中，欢乐聚会类的占了大头，分别是《疯狂办公室》《开心宅摘菜》《一愚惊人》这三款。当然，所谓的“欢乐聚会类”，也算不上是严谨的桌游分类，只是一种概括的叫法，意指玩起来相对比较轻松，不需要严密的思考和大量的计算，适合多人聚会的游戏。

说实话，小编我很喜欢这种欢乐桌游，原因大致如下：国产桌游的设计开发刚刚起步，虽然也未必不能设计出那种系统复杂、策略性强的大部头桌游，但毕竟这要有个积累的时间和过程。欢乐类桌游，相对来说系统简单，比较容易实现。而对于桌游玩家来说，这两类桌游其实也无高下之分，都是玩家喜闻乐见的。所以，有志于桌游设计的朋友们，不妨从欢乐游戏入手，循序渐进，徐图进取。

“魔兽卡牌”代理权变更一事，现下已尘埃落定，欲知内情请参看本期的《魔兽卡牌的新主人——卡牌客》一文。我刊也将与“魔兽卡牌”中国总代理北京新锐地带玩具有限公司合作，继续推出“了解魔兽卡牌，得刮刮卡大奖”活动，读者朋友们只要将本期读者回函卡中的“我愿意参加魔兽卡牌抽奖活动”前面的“□”里打上“√”，并将回函卡寄回，就有机会获得刮刮卡大奖，本活动的解释权归大众软件杂志社所有，以下是奖品名录——

一等奖1名 泡沫塑料剑架 刮刮卡

二等奖3名 拿下！ 刮刮卡

三等奖5名 摇摇虎 刮刮卡

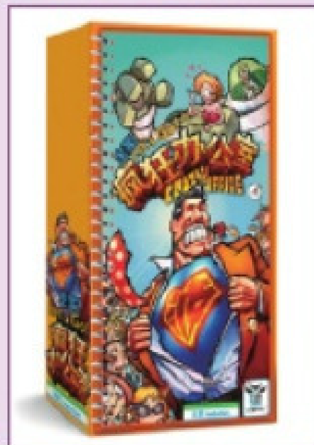
鼓励奖20名 魔兽卡牌限量T恤 P

国产原创桌游展示（二）

1 足球盒子——我的世界杯2010



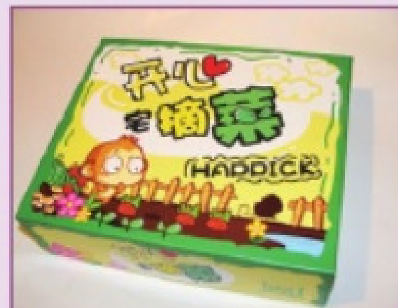
2 疯狂办公室



3 崛起



4 开心宅摘菜



5 一愚惊人



■足球盒子——我的世界杯2010

出品公司：北京游卡桌游
官方网站：http://box.yokagames.com
游戏人数：2、4、8人
零售价：68元

之前也介绍过两款足球游戏，不过今天要介绍的这款是有相当的不同的。之前介绍的《音速足球》和《Victory 3》只是足球桌游，而《我的世界杯2010》则是一款世界杯足球桌游，前者只是着力于表现怎么踢，重点在于在桌面上模拟一场足球比赛，而后者作为一款为2010南非世界杯量身定做的桌游，要玩家成为球队的主教练，用精湛的指挥艺术，为32支各具特色的球队带来无限可能。只有揣测对手的心理，合理运用进攻、防守、进球和犯规等战术，将对手的战术一一破解，抓住转瞬即逝的机会，最终赢得比赛的胜利。

游戏的配件很多，包括球队牌32张、战术牌90张、战术骰子8个、犯规骰子1个、国旗标志32个、黄牌10张、红牌2张、战术屏风4个、玩家标志12个、小组赛板淘汰赛板各1及规则说明记分册各一。

先说说这32张球队牌，是和本次参加南非世界杯的32支球队一一对应的（除此之外，还提供了“中国梦之队”供选，玩家对这种设定可能见仁见智，不过至少笔者还是欢喜的，我希望在世界杯上见到中国队，哪怕只是在桌面上）。这32支球队按实力被分为4档，分别对应红黄蓝黑四种颜色，每档8支。每支球队都有自己的球队技能（新西兰队除外），强队的技能多些也强大些，比如说一档的8支队，每支都有3个技能。

比赛分为热身赛、小组赛、淘汰赛、完美的世界杯之旅等4中模式，区别只是赛制的不同（不同赛制构建请参看说明书），具体对阵时的战术安排等等是一样的，限于篇幅，我们只就两只球队对阵时的战术做下介绍。将战术牌洗好背放在桌子中间，每位玩家抓取7张战术牌（不同的比赛模式，抓取手牌数不一样）。

战术牌分为进攻、防守、进球和犯规四种类型，其中进攻、防守、进球分为两端，特别需要注意的是它的适用等级，在牌边上用红黄蓝黑四种颜色中的某几种标出，只有球队档次颜色包含在战术牌的适用等级之中时，这张战术牌才能被该球队使用。比如说某张进攻牌标有红黄蓝三种颜色，那么所有1、2、3档球队都可以使

用它，而处在第4档次的韩国队就不能使用了。

在备战阶段，玩家将战术屏风直立于自己面前，然后从手中的战术牌中挑出1-4张（建议为4，否则等于放弃部分抵抗，而且所选4张，最好是己方球队可用之战术牌），插入战术屏风的插槽中（注意：战术牌多为两端的，露出的一端为你在比赛中选择使用的）。

接下来是展示阶段，双方将战术屏风放平，检视对方的战术牌，如有发现某些战术牌不适用于当前球队使用，则将其从屏风中抽出换另外一端使用。注意：部分球队的技能允许在本阶段有其他动作，不要忘记。

第三阶段是配对阶段，每张战术牌的右上角都有速度值的标识。选取双方战术牌中速度值最高的那张，由其使用者进行配对（配对指选择对手的一张战术牌，然后结算两张牌的对战效果）。接着继续配对，由剩下战术牌中速度值最高的来配对，如此一直进行直至没有剩余的牌。

配对完成后，要进行战术牌的结算，根据战术牌的种类排列组合状况较多，这里不再详细解说各种配对的结算方式，请大家仔细阅读说明书的相关部分。需要特别指出的是，不论速度还是进攻防守值等等数值，都要注意球队技能可能提供的各种加成。战术牌结算后，既可知双方对战的结果了。

足球迷的数量庞大，足球桌游的潜在用户群很多。从试玩的感觉上说，本游戏有独到的创意，战术对抗时有如田忌赛马，如何利用自己的强项去克制对方，需要考虑揣摩的东西甚多，以“弱队”战胜“强队”确也成就感非凡。而就现实中的足球比赛而言，排除运气成分外，也就是这种“相互算计”，所以作为桌面游戏的《我的世界杯2010》，亦很好地反映了足球比赛的这种特点。

游戏说明书印制精美，由于游戏规则相对复杂，建议在说明书中模拟一场比赛，就比赛中碰到的问题状况一一详加注解，可能会更方便某些入门级玩家理解掌握规则。

本游戏做工精良，68元的零售价确实物有所值。P



■疯狂办公室

出品公司：方盒子365
官方网站：http://www.funbox365.com/
游戏人数：3~10人
零售价：69元

这是一个有些另类的办公室里发生的故事。

在这个疯狂的办公室里，每个人都在扮演着不同的角色——自我感觉无比良好的大老板、神经兮兮的会计、兢兢业业的小职员……他们要做的就是疯狂、疯狂、再疯狂，当然，也需要“洁身自好”，绯闻缠身就不好玩了。

这款卡牌类的游戏中，共有108张卡牌（除此之外还有25个绯闻标志，分为红色1分和黄色3分两种），这108张卡牌中，包括12张角色卡、9张疯狂卡、87张办公室卡（其中22张黄色人物卡、15张绿色地点卡、20张红色状态卡和30张蓝色事件卡）。玩家的目的就是将手中的若干张人物卡和地点卡、状态卡、事件卡组合起来，产生疯狂事件，以此来获得疯狂指数并让其他玩家得到绯闻点数，疯狂指数最高且绯闻点数不满8的玩家为胜利玩家。

游戏开始前，每个玩家选择一个角色卡，同时拿出比玩家数少一的疯狂卡放在桌面中央。每位玩家抓取5张办公室卡作为手牌，游戏开始后每个玩家可以做两件事，一是弃掉1-5张手牌放在自己的左手边，二是从右手边玩家的弃牌堆里拿牌将手牌补至5张，注意：起始玩家从牌叠中补牌，最后玩家的弃牌暂时移出游戏。所有玩家的动作都是同时进行的，直到有人凑出来“若干张人物卡+地点卡+状态卡+事件卡”（当然人物卡上的人物数量必须大于等于事件卡上要求的人物数量）这样的疯狂事件，比如——大老板（第一张人物卡上的人物）、会计和市场营销（第二张人物卡上的两个人物），在楼下的便利商店（地点卡），一边翘着兰花指（状态卡），一边喝半口吐半口地品尝着咖啡（事件卡），这时该玩家就可以喊出游戏前预定的口号，然后大家开始抢夺桌面上的疯狂卡，没有抢到疯狂卡的玩家，以及本事件中提到的玩家（大老板、会计、市场营销），各得到一个绯闻点数。违规手牌数多于5张的玩家，也得到一个绯闻点数，完成事件的玩家获得事件牌及牌上标识的疯狂指数。如此一个回合结束，当任何一个玩家绯闻点数超过8点，或者任何一个玩家疯狂指数达到12，则游戏结束。

整个游戏的画风和文字风格（比如事件卡的说明）都比较无厘头，无愧于“疯狂”二字，诸如“偷偷跑去全家打酱油”等等，都会让玩家忍不住发笑。游戏的说明书虽然较薄，但游戏相关事项交代得清楚明白。游戏中的卡牌稍嫌有点软，但手感不错。游戏的包装盒小巧，但便于携带。包装盒上的画面，与游戏的主体也比较契合。

总体来说，这个游戏是“够欢乐”的，多名玩家（3~10名）同时动作，既要自己凑疯狂事件，还需在其他玩家凑出疯狂事件时注意抢夺疯狂卡，游戏的互动性很强。本游戏比较适合办公室的白领们聚会时玩，有时甚至会有一种身临其境的感觉，真的还不错！P



■崛起

出品公司：吾游（北京）商贸有限公司
官方网站：http://risetcg.wakeu.cn/
游戏人数：双人对战
零售价：起始套装（4套），每套50元，补充包每包10元

这是一款集换式卡牌对战游戏，与我们之前接触到的“万智牌”及“魔兽卡牌”类型相同。这款游戏的背景，构建在千年以后，人类随着自身发展的需要而结成了人类联邦，与诸多外星文明进行了尝试性发现与接触。人类联邦通过星际教廷的引领，成为众神议会成员之一。经过了60余年的磨合和适应，人类的名望在众神议会之中不断提升，并占据了议会当中的重要位置。然而为之付出的代价却是，大批的人类联邦远征舰队在众神议会的决议下被派往遥远的星系执行一系列或声势浩荡或隐秘无踪的行动，其中不乏充斥着血腥与杀戮……征战多年后，远征舰队内部开始出现疑惑，进而演变成为不满。在一次对无辜兽人派系游牧民进行的清剿行动中，积蓄的各种情绪终于爆发。远征联合舰队宣布脱离众神议会，正式与强大而崇尚自由的兽人派系结盟成为“自由战线”阵营，这些“叛逆者”称自己为“阵风海盗”。由此，揭开了旷日持久的星际战争……

在了解了游戏的大背景后，我们来看看具体玩法——在崛起卡战游戏中，玩家们将扮演一位部队指挥官，使用各类武器与护具、施展各种天赋与能力、率领各色援军与载具、完成各项命令获取奖励来与对方部队抗衡。在整场游戏中，你的指挥官和援军、载具等会给对方单位造成损伤，损伤在不被修复时是持续存在的。如果你先于对手给对方指挥官造成的损伤总和大于或等于其生命值，你就获得了胜利。当然，如果你的指挥官受到了超过生命值的损伤，你就失败了。同时，当一位玩家需要从他的牌库抓牌而又无牌可抓（牌库为空）时，对方则获得胜利。

每个玩家游戏时都需要有自己的套牌，为了方便玩家，开发者在第一版起始套装中提供了四个职业的套牌，分别为：星际教廷的使徒、人类联邦的高阶武士、阵风海盗的博士与兽人的猛士，使玩家可以在刚接触游戏时，迅速的进入游戏，学习并了解规则和对战技巧。

当玩家对游戏有了相当的了解之后，就可以开始构筑自己独特的套牌，套牌必须至少由60张卡牌组成（不包括指挥官卡在内），相同的卡牌不许超过4张（属性栏中标有“无限”属性的牌除外），同时，你的牌组中只能放入与你选用指挥官具有一个或多个相同游戏背景特性符号的卡牌，对于最后一点，你可以简单理解为——阵风海盗的援军、武器装备等等，当然不能加入星际教廷的阵容。



集换式卡牌的组牌，以变化繁多、各具匠心为特色的。《崛起》的构架，从“魔兽卡牌”处借鉴较多，自身独有的特色设计，也算特点鲜明，整体的平衡性也不错。

游戏的说明书制作细致，但对于没有集换式卡牌游戏基础的玩家来说，内容偏深，可考虑增加快速入门类的篇章。

游戏的美工值得称赞，画风对游戏背景契合很好，卡牌本身的材质和印刷也很能让人满意，4种初始套牌分别有漂亮独特的金属牌盒包装，也让玩家觉得物有所值。

从长远讲，集换式卡牌总要不停地推出新的版本补充包之类，对于《崛起》来说，游戏整体的平衡性问题不能不重视。另外，《崛起》搭建出一个庞大的游戏故事背景，也希望能有始有终，让玩家享受卡牌对战的乐趣以外，还可以阅读到一个精彩的故事。P

■开心宅摘菜

出品公司：良朋悠遨桌面游戏工作室
官方网站：http://ioxigame.com
游戏人数：2~6人
零售价：68元

网上偷菜的风潮，似乎还没有过去，甚至还有愈演愈烈的趋势，而《开心宅摘菜》这款桌游也是以种菜、偷菜为主题的，离开电脑和网络，让我们一起体验一下另类的偷菜快感，至少我们不需要大半夜的爬起来去照看自己的菜地。

在游戏中，每个玩家都经营着自己的菜地，当然，要想有好的收成，光收自己地里的菜是不够的，还要“想办法”得到别人地里的菜，所谓“我的就是我的，你的还是我的”，就是这个意思吧。

游戏共有卡牌104张，其中40张道具功能牌，60张“采摘”和“板砖”牌，还有4张指示牌。可供播种的植物种子片36个，植物成长指示物小叶子40片、大叶子12片（一大等同三小）。

现在大家看看自己手里的田地面板，由四个地块组成，每块地只能种一种植物，且肥沃程度是不同的（0～2），肥沃程度决定了该植物每回合自然生产的叶片数。

游戏开始后的第一个回合，每位玩家抽取3个植物种子片，任选2个正面朝下播种到田地里，剩余的1个回收到种子库下方。然后每人从牌库上方抓5张手牌。从第二个回合起，每位玩家只抽取2个植物种子，播种一个放回一个，如果地已经种满则跳过此步骤。每个玩家每回合可补两张手牌，但手牌总数有上限，为3+玩家自己地里植物的数量，最多为7张。

接下来是收获和采摘的过程，收获是指从自己的地里摘菜，采摘则指从别人的地里摘菜。具体收获和采摘的方法下文详述。

根据地块的肥沃程度（2或1），

将对应数量的叶子放在植物边上作为标识，当然，你也可以使用诸如“拔苗助长”这样的道具功能牌来改变植物的生长速度。

最后说一下收获和采摘的细节，收获首先需要植物成熟，植物种子卡上会标明该植物长多少叶子算成熟。如果植物已经成熟，则可按照植物的底色或标识，使用对应颜色的手牌将其收获。收获菠萝、山药的同时可立即从牌库上方2张或1张卡牌作为奖励。

在玩家自己回合时，可打出“采摘”对相邻玩家的某1个植物进行非法采摘，植物主人可打出“板砖”反击，之后双方可继续打出采摘和板砖进行攻防，采摘者打出的采摘多于板砖则采摘者获胜。如植物已经成熟，则采摘者获得该植物和相应的分数；如果植物未成熟，则植物回收到种子库下方，叶子回收到叶子库。采摘者打出的采摘等于或少于板砖则植物主人获胜。如该植物已经成熟，则土地主人获得该植物和相应的分数，叶子回收到叶子库，但菠萝、山药不再给予手牌奖励；如果该植物未成熟，则继续保留在田地里，土地主人从牌库上方抽取1张卡牌作为奖励。玩家同时打出梯子和采摘，可对不相邻玩家的植物进行非法采摘。其后的规则与采摘相邻玩家时相同。

防止他人非法采摘你的菜，除了在“采摘”“板砖”对抗中获胜以外，你还可以在自己的土地里种上“地雷”，采摘者不慎“成功”摘到地雷，则立即停止本回合行动，并将被炸卡横置在自己面前，且下轮次也将失去行动机会……

本游戏做工精良，用料考究，值得称赞。说明书对游戏规则交代的比较清楚，游戏本身能较快上手，多人游戏时欢乐度也比较足。游戏的耐玩度一般，应该尽快推出新玩法或者扩充之类。

需要特别一提的是，游戏的开发工作室获得了“悠嘻猴”的形象授权并将之应用在游戏中，总体效果相当不错，这种合作模式值得肯定，对于合作双方都是一种促进。P



■一愚惊人

出品公司：广州肇光动漫科技有限公司
官方主页：www.51zgdm.com
游戏人数：3人以上
零售价：98元

《一愚惊人》是一款多人参与的欢乐游戏，在游戏中，通过动作、语言、绘画、唇语等四种表达方式，提示你的队友在最短的时间内猜中你所表达的词语。

游戏有134张卡牌，包括112张词汇卡牌及22张技能卡牌，两个骰子（图案骰子和数字骰子），还有一块游戏图板、4个小猪棋子及20颗宝石等等配件。

玩家分成2-4组，每组2人以上。每组玩家分得小猪棋子一枚、宝石两颗及任意抽取技能卡一张，将小猪棋子放在游戏版图（愚人村地图）的起点上。

开始游戏时，投掷两个骰子，图案骰子的六面分别代表动作、语言、唇语、绘画、抢答和抽奖。投出动作、语言、唇语、绘画之一，代表该组玩家本回合必须采用相应的方式来表达词汇卡牌所选的词汇内容，如果投到抢答，则可任选上述四种表达方式的一种，但所有玩家均可抢答，投到抽奖，可抽取一张技能卡并继续投掷骰子决定表达方式。

数字骰子除1-5外，也有抢答的一面，1-5分别对应词汇卡中的第一到第五行词汇，具体表达时，可任选本行两个词汇中的一个。

接下来抽取词汇卡，并按照之前的数字骰子结果来选取词汇，并按图案骰子的结果确定表达方式，一个人负责表达，队友们负责猜，如果猜对得分，则可在地图板上前进一步（地图板上共16格，其中走到5、10、15格时，强制进入抢答回答方式），时间限制为1分钟。猜不中则轮到下一组玩家，最先到达终点的玩家组获胜。

以上只是简单的规则介绍，具体玩时还要考虑到宝石及技能卡的使用（使用方法请看说明书，这里不再详述）。

就试玩的体验而言，本游戏是人越多欢乐度越足，适合于多人聚会时玩。对于玩家而言，本游戏考究的不是什么严密的思维能力之类的，只是看相互间的默契程度，还要看看大家的反应速度。对是否算猜中的严格程度，亦可根据参加游戏的玩家之间的亲密程度来适当调节。

游戏的美术风格让人想起《石器时代》这款网游，游戏本身制作精良，除卡牌及骰子等必要道具之外，还提供了4支不同颜色的彩笔及一叠便签纸，以供玩家们绘画表达时使用，足见制作者的细心体贴之处。

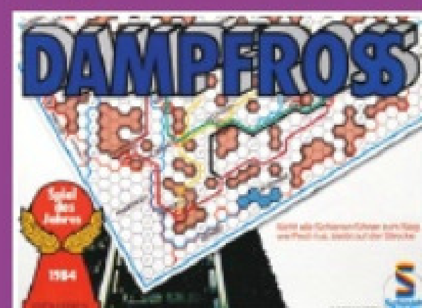
值得赞赏的是，本游戏中的卡牌上文字，既有中文又有英文，而说明书中亦有游戏的英文玩法说明。说国产桌游打入欧美市场这样的话，目前也还是一个长远的目标，但其实相关的准备工作却还是可以做的。我们这样讲，也不是说要求所有的国产原创桌游都同时推出英文版，但我们必须牢记，我们要想自己的原创桌游打入欧美市场，出作品的英文版也是必须的。P



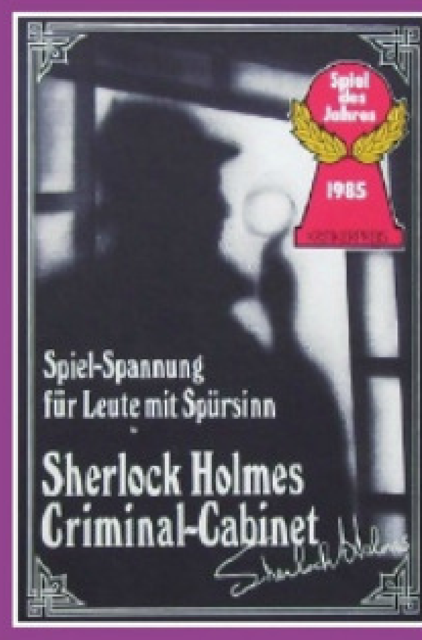
德国年度游戏大奖演义（三）

■北京 君子不器









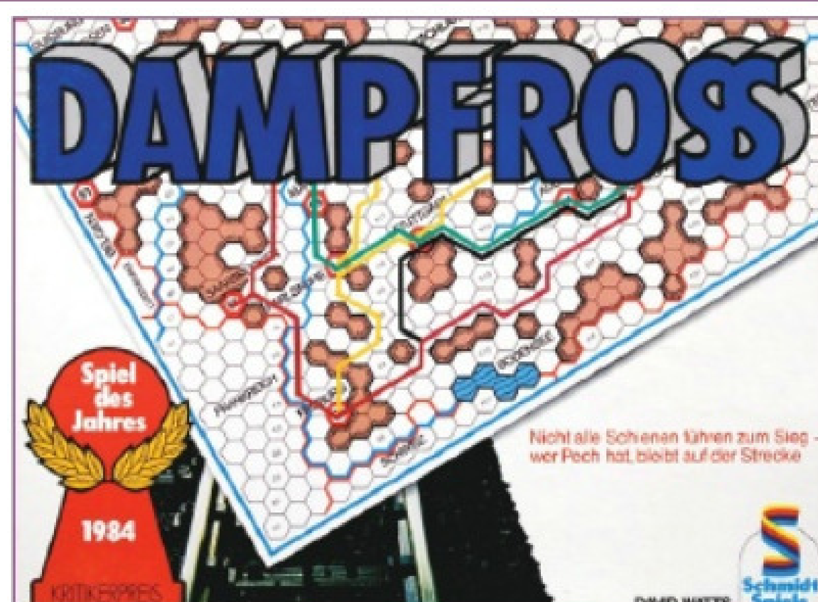
1984年

1984年，德国游戏依在稳定的发展中，棋类游戏所占比重在逐渐减少，更多的游戏种类开始出现，这其中得首推当年的获奖游戏《Dampfross》，这是一款修建铁路、连接城市的游戏，其游戏机制被后人称为“铅笔铁路系统”，虽然铁路和火车的应用，从十九世纪初就开始了，但并没有一款能模拟火车运行与竞速的游戏，因此，这个机制也被世人公认为现代第一款铁路类游戏构架，我们今天所熟知和喜爱的《蒸汽时代》（Ago Of Steam）、《铁路大亨》（Railroad Tycoon）等铁路运输游戏，都出现的比较晚（大约在20世纪末、21世纪初），而以“铅笔铁路系统”设计的游戏则最早出现在1973年，命名为《Railway Rivals》，当时是以美国和英国地图为基础，设计铁路线路，而《Dampfross》则是以德国和美国东部地图为基础，于1979年在德国出版，1980年这款游戏获得了提名，时隔四年后，评委们最终还是觉得这款游戏具有重要的意义，让他登上了荣誉的巅峰，如果放在好游戏层出不穷的今天，曾经的提名游戏就不会再有出头之日了。

这个“铅笔铁路系统”在游戏中分成二个部分，首先是铁路建设部分，玩家们通过掷骰子来在图板上用铅笔连接各个城市。由于图板上地图按六角格划分，每个骰子数代表玩家只能在一个六角格内画一条直线（既代表铺设了一段铁路），如果玩家要在山脉画线，则需要消耗更多的骰子数，比如玩家掷出3，则可以在平原画三条线，如果经过山区，则需要多消耗二个数，玩家有时会觉得骰子数相差太多，而影响平衡性，那么玩家每轮都可以按一个骰子的数公平的画线。在第一部分中，玩家也可以得到分数或消耗分数，如果玩家第一个连接到某个带数字的城市（游戏中有起始城市和标准城市之分，标准城市都带一个两位的数字），玩家可以得到6分，得到的分数可以用于修路，如果你要穿过别人的路，需要消耗1分，如果要和别人的路在一格里平行，每半格需要消耗2分，当所有城市都连接在一起时，第一部分结束，第二部分开始。先扔两个骰子（红色代表十位，黑色代表个位），决定出发的城市，然后再扔骰子，决定到达城市，玩家将自己的模型放到出发城市，然后依次扔骰子，根据骰子数来移动自己的模型，率先到达目的地的玩家可以得到20分奖励，第二名可以得到10分，在移动过程中，玩家走自己的铁路不花费，如果走别人的路，每格费1分。重新投掷出发城市和目的地，如此反复，直到有玩家达到一定分数后游戏结束，该玩家获胜。


1984年最漂亮游戏Uisge

到今天，以这个系统为基础的游戏已经多达10余款，中国、俄罗斯、印度等国，都被做进游戏的地图，最新的地图版本是2009年发行的《Martian Rails》，将这套铁路系统带到了火星上，可见这套游戏机制有着持久的生命力。



1984年Dampfross

当年最漂亮游戏奖授予了棋类游戏《Uisge》，这款游戏非常简单，玩家分别控制几个自己的棋子，每个棋子的一面是空白，另一面是王冠，玩家要通过跳跃或移动的方式，让自己的所有棋子都翻到王冠一面。游戏是木盒、木棋子，古朴典雅，就算放到今天，都显得及其精致。

其他提名游戏中，大师Sid Sackson的《Metropolis》，是城市建设类游戏的开山之作，经典游戏曼哈顿《Manhattan》，颇有这款游戏的影子，另一位大师Alex Randolph的《Claim》借鉴中国跳棋的玩法，配合造型独特的版图，并将战争题材揉入游戏中，使游戏变得十分独特。另一款棋类游戏《Netzwerk》在设计上也非常巧妙，玩起来很有趣，受篇幅限制，暂无法详细介绍。除此之外的两款提名游戏则略显一般，不值得深究。

纵观这几年，德国桌上游戏还处在缓慢的变化阶段，并没有出现具有时代意义和指向性的游戏（这种情况一直持续到1995年卡坦岛的出现），但这也反映出德国桌上游戏的发展具有连续性，量的积累终究会带来质的改变。

1985年

时间推进到了1985年，再说正文前先穿插一个细节，如果大家还记得1983年的获奖游戏《Scotland Yard》的话，这款游戏的设计者由6人组成，可见是集体智慧的结晶，而1985年的获奖游戏《Sherlock Holmes Consulting Detective》也是由3人共同设计的。其实在桌游设计领域，集体设计桌游的情况并不多见，就算是最经典的《波多黎各》《凯吕斯》《农场主》甚至《历史巨轮》，都是由一个人设计的，而需要集体的地方则是后期的测试。

言归正传，这款以“福尔摩斯”命名的游戏是一款推理类型的游戏，游戏以小说为背景，玩家要在了解故事的同时，推断出谁是杀人犯，游戏配件只有一张伦敦市区图，还有基本以小说为蓝本改编的剧本，玩家要在阅读剧本的过程中，找



1985年Sherlock Holmes ConsultingDetective


1985年最漂亮游戏DieDreiMagier

到线索，从而推断出案件的真相，谁先判断的正确，谁自然就是游戏的胜利者。

在桌面游戏中，推理类游戏一向是玩家喜欢的游戏类型，通常推理游戏包含两种对玩家的考验，一是记忆力，二是通过试探性行动来判断，像经典游戏《Clue》，以考察记忆力为主，两人游戏《Mr.Jack》则是需要进行有效地行动来找出嫌疑犯，新出的推理游戏东方列车谋杀案《Mystery Express》则将推理设计到了极其深度的策略中，玩家不仅要用笔来记录线索，还要通过选择有效地行动来发现线索，而更深的策略成分是玩家要控制珍贵的线索，来让其他玩家无法查出真相。另一款在2009年发行的《Android》，虽在题材上属于推理游戏，但其巧妙地设计突破了原有的常规玩法，游戏从推断犯人，变成了制造犯人，而另一条主线则是玩家间的互相影响，游戏中由于有比较多的英文需要阅读，所以虽然游戏机制非常独特，很有挑战，但语言问题阻碍了很多对策略游戏有兴趣的玩家。

1985年的最漂亮游戏是《Die Drei Magier》，这是一款机制简单的骰子移动类游戏，但游戏从盒子到版图，从卡牌到木制棋子，无论是美工还是造型都很用心，色彩艳丽、质感细腻，虽然在游戏性上并不突出，但也并不是只徒有外表，这一原则从以往几年的获奖游戏中就可以感觉到。

在其他提名游戏中，未来的大师Wolfgang Kramer又一次进入人们的视野，而他设计《Heimlich & Co.》成为桌上游戏中第一款在图板四边使用记分轨迹的版图游戏，这一设计大大方便了玩家在游戏中的记分。另一款值得一提的游戏是《You're Bluffing!》，这款游戏在现在被翻译成“动物园拍卖大会”，十分流行，游戏中有两种牌，一种是钱牌，一种是动物牌，玩家每人一开始都得到同样数目的钱，然后开始轮流翻动物拍卖，玩家自己翻出的动物不能参与出价，但是当其他玩家竞价后，如果翻牌玩家想要，可以花这个价格自己买，钱给最后出价的人，动物牌有各种不同价值的动物，玩家如果收集齐了一种动物（4张），在游戏结束时，就可以得到动物数值乘4的分数。当所有动物都翻开拍卖后，游戏进入紧张的斗动物环节，只要有同种动物，玩家就可以要求和对方对决，获胜的一方可以得到对方的动物，对决通过出钱牌来进行，这其中包含了欺诈和吹牛的成分，使游戏变得十分有趣，还能发挥出玩家斗智斗勇的能力。另外的几款游戏都属与抽象类游戏，有些是棋类，有些是字母类，都还停留只是对原有机制进行改动的情况下，并未有明显的创新。


1985年提名游戏Heimlich&Co带游戏记分轨道



1985年提名游戏卡牌游戏You'reBluffing

通过对这两年的观察，我们深刻体会到游戏的发展是需要一步一步逐渐进行的，只有在对旧游戏模式的不断研究和修改下，才能迸发出新的创意火花，虽然国际象棋或者中国象棋，是棋类中的霸主，但在游戏的发展中，设计师们仍然没有放弃设计小品级的棋类游戏，他们的热情和执着，极大地鼓舞着今天的设计师们。在国内，今年被认为是原创游戏年，原创游戏层出不穷，有些简单的游戏，让我们看到了当初德国游戏的影子，但另一方面，德国棋类游戏设计师中强大的逻辑能力，是我们原创设计师所缺少的，希望我们能通过了解这段历史，来提升我们的创意能力。P

1984年

获奖游戏： Dampfross，设计者：David G. Watts，游戏类型：铅笔铁路系统，轨道建设

最漂亮游戏奖： Uisge，设计者：Roland Siegers，游戏类型：棋类

其他提名游戏：

Claim 设计者：Alex Randolph，游戏类型：棋类

Dominique，设计者：Kenneth Rand，游戏类型：方片摆放，图案构成

Feuerwehr，设计者：Norbert Lechleitner，游戏类型：移动

Metropolis，设计者：Sid Sackson，游戏类型：城市建设

Netzwerk，设计者：Knut-Michael Wolf，游戏类型：棋类

1985年：

获奖游戏： Sherlock Holmes Consulting Detective，设计者：Gary Grady，Suzanne Goldberg，Raymond Edwards，游戏类型：推理

最漂亮游戏： Die Drei Magier，设计者：Johann R ü ttinger，游戏类型：骰子移动

提名游戏：

Abilene，设计者：Roland Siegers，游戏类型：战争棋类

Campus，设计者：Andre Francois，游戏类型：骰子

Cash & Carry，设计者：Hans-Jörg N ü rnberger，游戏类型：骰子移动

Heimlich & Co. ，设计者：Wolfgang Kramer：游戏类型：秘密身份，骰子移动

Iago ，设计者：Alex Randolph，游戏类型：单词

You're Bluffing! ，设计者：R ü diger Koltze，游戏类型：手牌管理，竞价

Mister Zero，设计者：Wilfried Bauer and Rudolf Schweikert，游戏类型：数字，骰子移动

Pin ，设计者：Dieter Drkosch，游戏类型：棋类




优胜者奖杯及奖品EA麦格莱尼的极罕有卡牌

复兴之路的起点
——2010魔兽卡牌新锐杯邀请赛

2010年5月29日，沉寂了半年之久的中国魔兽卡牌圈风云再起，魔兽卡牌年度三大赛事之一的新锐杯，在北京亚洲大酒店再次拉开帷幕。来自全国各地的近100名高手汇聚一堂，为总计超过6万元的奖金进行了一场精彩的巅峰对决。

这次比赛开始于一个极其特殊的背景下。在今年的2月，魔兽卡牌的全球总代理UDE未能获得暴雪公司的新授权，从而失去了魔兽卡牌的全球代理权。这一事件在当时曾经震动整个卡牌界，成为了欧美乃至全球游戏界的一件焦点大事（在欧美，“游戏”这个概念是有着区分的。通常TCG卡牌、龙与地下城、战棋游戏等等，被称之为“游戏”。而《星际争霸》《命令与征服》等等电脑上进行的游戏，会被称之为“电子游戏”。而《战神》《超级马里奥》等等需要在专门游戏机上进行的游戏，又被称之为电视游戏）。

但好在这一断档并不长久，很快，与暴雪血脉相连的卡牌客公司获得了魔兽卡牌在全球的“长期代理权”。经历动荡的魔兽卡牌很快回到了正轨上。而在国内，原魔兽卡牌中国大陆地区总代理北京新锐地带玩具有限公司也凭借在过去的良好表现，全球范围内第一个获得了魔兽卡牌的地区代理权。


上图中左起第一位是赛事主裁判李骥，白衣者为Edwin。

为了重振魔兽卡牌的士气，“新锐杯”也赶在6月到来之前，拉开了帷幕。

本次比赛虽然是一次国冠级别的比赛，但是配置却相当的高。比赛的主裁判是中国魔兽卡牌最高级别裁判李骥，而比赛的主审，则是连续三年在魔兽卡牌世冠赛上担任主裁判的Edwin。与此同时，卡牌客公司在中国区的总代表万明先生、新锐地带老总李翔先生也悉数来到现场压阵。

不仅仅是裁判队伍，本次比赛的总奖金额度也达到了6万元之多。而冠军，更是可以获得全球第一张EA麦格莱尼的极罕有卡牌。

同时本次比赛最好成绩的两名选手，还可以获得官方支持的各1000美金，用于选手参加将在8月份于美国印第安纳波利斯举行的魔兽卡牌世界冠军赛。

用高额费用赞助优秀牌手参与世界冠军赛，这在中国卡牌历史上虽非首次，但这次支持奖金额度之高，确属罕见。在中国魔兽卡牌历史上，除了2008年有过中国牌手参赛之外，还一直没有中国牌手能够成行。我们由衷的希望这次比赛之后，能够有中国牌手在世界赛场上再为中国增加一座奖杯！


比赛八强合影，从左向右分别是：赵一凡、刘佳、朱颇、林楠、贾斌、牛超、高振兴、吴波


负责赛事直播的WTEM解说小组。解说小组荆牧、火狼、德雅路以及经常被邀请到直播室的大师牛超，给观看比赛的选手带来了精彩的解说

这次比赛的另一个吸引人的地方在于，比赛特别邀请了WTEM工作组为赛事的焦点桌进行全程网络视频直播。全国大量的卡牌玩家，不出家门，就在电脑前观看了整个比赛最受关注的十二轮焦点桌对局。

由于魔兽卡牌这一游戏类型的特殊性，选手与选手之间的对战本身极具观赏性。这就如同了解足球的人观看足球比赛一样，只要你了解大概的游戏规则，哪怕你本身并不是一名优秀的牌手，也同样可以从高手对局中获得观赏的乐趣。

赛后，根据来自比赛官方直播平台178的统计，两天时间里，共有数万不同的IP对比赛进行了收看。

如果您对比赛感兴趣，还可以访问WTEM工作组的官方博客http://blog.sina.com.cn/wtem观看完整的赛事录像。



冠军林楠从卡牌客中国总负责人万明手中接过冠军奖杯

本次比赛共进行了六轮构筑赛以及三轮轮抓比赛，最终，8强选手脱颖而出。

需要强调的是，魔兽卡牌作为一项脑力运动，是难度处于桌游与桥牌之间的一种体育赛事。这种赛事对选手的个人素质要求极高，历时两天的比赛极大的考验了选手的脑力与体力。照片中的这八位，就是本次比赛中的八强。都是极具实力的大师级选手。

令我们感到欣慰的是，历届比赛的8强选手中，胖子型选手往往占据半数以上，而这次，仅有牛超同学以为勉强可称为胖子，其他选手不仅不胖，中甚至有过瘦的朱頔同学。也许魔兽卡牌玩家的宅度，远低于电子游戏玩家吧。

比赛最终，来自北京的17岁小将林楠继在去年国冠赛获得了冠军之后，再次从卡牌客中国总负责人万明手中接过了冠军奖杯。这是小将林楠的第二次加冕，我们也由衷的期待，这位小将能够再接再厉，早日拿下冠军大满贯。

获得亚军的牌手贾斌，在游戏圈很多人都非常熟悉。值得一提的是，冠军林楠在成为魔兽卡牌牌手之前，经常向贾斌讨教打发与技术问题。这一次师徒二人会师决赛，小将林楠青出于蓝而胜于蓝。成就一段佳话。

后记：

需要承认的是：魔兽卡牌作为全球三大卡牌游戏之一，在过去的几个月里经历了一段时间的动荡，而这次新锐杯的举行，不仅重新振作了魔兽卡牌玩家的士气，更是为中国牌手提供了宝贵的出国参赛机会，并且，赛场内更是得到了新版中文魔兽卡牌即将上市的消息。我们透过官方这一系列的动作，强烈的感受到，中国乃至世界魔兽卡牌，正行进在了不起的复兴之路上。P



CRYPTOZOIC™ ENTERTAINMENT

卡牌客娱乐™

魔兽卡牌的新主人——卡牌客

北美时间2010年3月24日，暴雪在其官方论坛宣布：WoWTCG（魔兽卡牌）放弃与UDE公司（Upper Deck Entertainment）续约之后，已经确定了新的合作公司。这家公司名为：Cryptozoic Entertainment（缩写为CZE，官网地址www.cryptozoic.com），字面直译为“寒武纪娱乐”（名字好酷……），官方翻译是“卡牌客娱乐公司”。

在卡牌客的官网上能看到，这是一家今年才注册的新公司。它凭什么能打败拥有16年历史、做魔兽卡牌代理已5年的UDE?

卡牌客于3月24日公开的博客上有这样一段话：

“自从加入WoWTCG开始，我一直对它的未来充满激情”，前暴雪娱乐商务发展部门与TCG联络的头儿，现卡牌客娱乐公司的总裁兼CCO（Chief Creative Officer，首席创意官）Cory Jones说，“我非常高兴地看到玩家们一直很支持WoWTCG，我们会让这个游戏与魔兽世界的核心精神越来越吻合的。”

根据种种迹象，笔者谨慎猜测，卡牌客跟暴雪是一个系统的。对于玩家来说，这绝对是一个利好消息，因为它意味着：注重用户体验的暴雪，将直接领导WoWTCG的未来！

新官上任三把火，卡牌客接手之后立即有大动作。5月份已发行魔兽卡牌补充包新版“愤怒之门（Wrathgate）”，6月3日~6日在拉斯维加斯举办2010年北美冠军赛，紧接着6月12日~13日在巴黎举行欧洲冠军赛，并宣布将在6月份推出魔兽卡牌“职业包”。何谓职业包？就是区分职业的起始包，新手喜欢哪个职业便购买相应职业的起始包玩。而魔兽卡牌诞生时发行的起始包是不分职业的，买到哪个职业的纯属碰运气。

另外，新的比赛系统、裁判和志愿者系统的开发工作在进行中。1级裁判的考试已发布在test.czevolunteers.com上。

也许你会关心UDE积分和刮刮卡。卡牌客声明，新的补充包内不会再有积分卡，卡牌客也不会沿用UDE点数。也就是说，用来积分兑换的小黄卡在以后版本的补充包里没有了，UDE积分能兑换的东东就是现在能兑换的那些。账户还有UDE积分的同学抓紧兑换了哟！但令人欣慰的是，旧版本的所有卡牌（包括刮刮卡）能一直使用，卡牌客也不会对它们做什么改变。

魔兽卡牌更换主人之后也在中国继续。2010年4月15日，中国魔兽卡牌总代理水落石出，还是北京新锐地带玩具有限公司！衷心希望已有2年代理经验的北京新锐地带今后能继续将魔兽卡牌发扬光大。

经历了“易主”风波，魔兽卡牌正是百废待兴之时。但笔者相信，魔兽卡牌在一贯追求用户体验的暴雪的带领下，从此走上伟大的振兴之路。P

万王之王3

●制作：巨人网络●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://kok3.ztgame.com/

■上海 Dark

不光是万人混战，《万王3》界域之战

《万王之王3》中的界域之战类似于国战，但是玩过这个游戏的都知道，界战绝不是国战那么简单。在最新公测版本中，界域之间的战争依然很频繁，攻守双方的策略运用更加重要。如何与同盟的密切合作，如何分化、瓦解敌军，如何争夺、护卫魔能水晶……一场真正的战争绝不是一味向前冲杀。

在《万王之王3》中，所向披靡、旗开得胜是实力的体现，而拥有好的谋略，照样可以以少胜多，以弱胜强。

天下七分

这里被划分为七大界域：水、火、光、地、疯、战、无名。

玩家进入游戏要谨慎选择界域，依笔者的观察，战、火等界域玩家相对较多，无名也高手如云。不过，相对弱小的界域反而更擅长联合起来，共同对付谋求霸权的界域，而游戏中对弱者的保护也让弱界有了更快速的成长空间。

七大界域，相当于七个不同的阵营，而发生在七界的故事也总和战争相关。

合纵连横

在《万王之王3》中，界域间的交往可分同盟、一般、敌视和战争四个类型，战争是解决问题的最终手段。

游戏的强者只相信自己手中的武器和身后的兄弟，这是笔者在《万王之王3》中得到的最大体会。外交与战争不仅仅与界王、城主等领导有关，它是需要全民参与的国事、战事。一定要懂得团结与联合尽可能多的兄弟，必要时，甚至是敌界的人也要拉拢。

正因为界域与界域、佣兵团与佣兵团存在复杂多变的关系，所以游戏中的界战更加变幻莫测。

另外，在战争时期，界王、元帅等主要领导可以使用特殊道具来影响局部的双方战力，让对抗变得更有策略性。

水晶争夺

成功搬运水晶可获得经验奖励，抢夺水晶有金钱、战功奖励。同时，整个界域的玩家都会受到水晶能量的加护，获得能量提升。魔能水晶能增加全界的属性，包括攻击、防御、血量，甚至还有打怪经验。另一方面，玩家也可以将诅咒水晶搬往敌对界域的祭坛，改变敌对界域祭坛祝福水晶的属性。

在游戏中，水晶争夺往往是大规模界战的前奏与铺垫，要想吃掉对方，要么抢走水晶，要么扣上诅咒水晶，所以，水晶争夺战从来就没有停止过。在水晶争夺、分配中，同盟、敌对多股力量参加，惊险刺激往往超出想象。



最后火拼

笔者在战争中成长，在战争中寻找刺激与乐趣。不过要说最激情的，那肯定是需要全员都要参与的界战，它由界王发起，向敌界宣战，经过一天的准备，第二天战鼓擂响，最后的火拼来临……

这是一场不可避免的宿命之战，在公测版本中，界战功能经过调整、优化，更合理、更均衡的。比如宣战方复活区的更改，挑战方增加守卫NPC等，让界战更有技术含量。

随着战争题材的流行及普及，国战已然是网游的标配。个人觉得，从文字描述上很难再现战争现场中的紧张与惊险，也许只有身临其境方能体验其中刺激与乐趣。



分管七界的主神（水神）



围剿与反围剿



遭遇战，每天都会发生



惨烈的血拼

侠客行
●制作：大承网络 ●运营：大承网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xkx.kongzhong.com/

■上海 UBW

我酷故我在，《侠客行》初体验

“赵客缦胡缨，吴钩霜雪明。银鞍照白马，飒沓如流星。十步杀一人，千里不留行。事了拂衣去，深藏身与名……谁能书阁下，白首太玄经”。诗仙李太白的一首《侠客行》脍炙人口，点燃侠客英雄梦，金庸以此为凭，撰写一本《侠客行》。



不少老玩家估计还对DOS时代的同名游戏有着些许记忆，当时看起来华丽的攻击招式引无数英雄竞折腰。由大承网络自主研发运营的网络游戏《侠客行》又是怎样一番景象呢？

游戏初体验

《侠客行》引擎支持全3D画面，包括360度全方位视角。此款全新引擎引入一个特别功能，在配置不高时能通过软件加速达到更高显示效果。

在登陆界面上，浓郁的武侠风扑面而来，古装大侠的白色飘逸长发在向我们传达着游戏的主题。选择职业时可以预览所选职业的高级套装造型，常规选项之外，提供脸型、发型等选项，减少玩家在游戏里撞衫问题。封测时，随处可见武侠风格与现代时装的冲突或交融，也许你觉得穿着古装和现代发型会比较别扭，但还是会体验到不同的“酷”风格。

目前游戏共推出5个职业，分别是“剑客”、“豪侠”、“霸王”、“隐者”和“方士”。技能基本都很实用，保证PvE过程不会出现冷门职业，同时也会抑制PK时某种职业十分强势的局面。

简单爽快，先锋玩法

《侠客行》提供非常便捷的一键连招功能，玩家可将技能提前编排好，等到需要释放时只需按一个键就可以连续放出。目前很多游戏都内置元宝交易系统，玩家可通过使用游戏币在游戏内购买其他用户的元宝，而《侠客行》则完全摒弃了这一繁琐的操作，玩家可直接在游戏内使用元宝进行交易，购买其他玩家所贩卖的任何道具，对于非RMB玩家来讲这是一个福音。在游戏里所获得的任何道具都可以跟其他玩家进行RMB交易而不需要交付任何手续费。

大家应该都对武侠小说里某大侠因为打通全身经脉功力大增而神往已久，《侠客行》引入这个概念，这个系统也不会非常复杂，当然，要想全部打通也是需要集运气的。门派阵法一直作为武侠网游的基础而存在，《侠客行》会在下个版本中对这一系统进行改良。

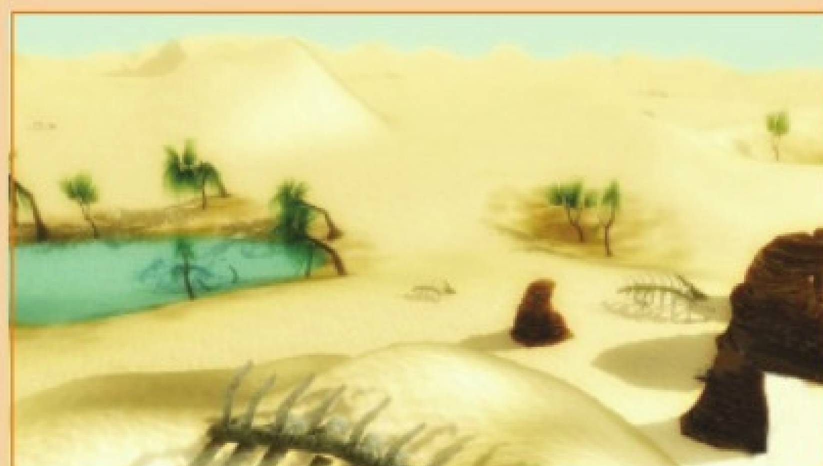
一个游戏的任务系统是否会获得玩家关注取决于许多因素，自动寻路虽然已是标配，但对游戏希望表现的剧情并不能起到正面作用。因此《侠客行》仅保留部分自动寻路功能，大部分区域均无“自动寻路”，让玩家自行探索这个武侠世界。



“好大的一座城啊！”



绿野仙踪 巨树枝节盘旋



绿洲初现 沙中自有一泓泉



世外桃源 远眺一眼淡粉



知行乐 夜夜莲灯十里红

狼队

●制作：盛科达人&Softny ●运营：盛科达人
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：免费运营
●官方网站：http://wf.skdaren.com/

■上海 Roger

全面剖析《狼队》游戏模式

《狼队》以狼人系统为FPS游戏带来一些的创新。其丰富多变的游戏模式也极具看点。《狼队》拥有4大主模式15种子模式，各种模式均代表了不同的玩法和战术，需要玩家去体验和把握。

占领模式

占领模式下，游戏地图中共有5个基地，战斗结束前占领基地多的一方获胜。占领模式支持5种出场阵容：人类vs人类；人类+狼vs人类+狼；人类+变异狼vs人类+变异狼；变异狼vs变异狼；人类vs变异狼。人类vs人类的占领模式，只需注意全队的协调行动就好。而人类+狼vs人类+狼，在全队协调的情况下，要注意与对手接火的距离（近身时迅速变狼），在单兵突击、偷袭时要利用好狼人的机体优势，打乱对手的行动。人类+变异狼vs人类+变异狼时，要让远程、近战、小队突进、单狼偷袭的配置和行动均衡起来。变异狼vs变异狼更能体现纯粹的力与力的战斗，没有远程火力，完全依靠玩家的近战操作，没有太多埋伏、猥琐的机会，这是一种不太讲究战术的较量。人类vs变异狼，由于双方战斗方式不同，让双方的战术也呈现出不同的特点。人类方需要集体行动，相互照看后背，防备偷袭和猎杀；而狼一方需要选择良好的组合，主战、辅助的配合，并且需要一些单兵能力强的实施机动作战。

团队竞技模式

此模式为先达到指定击杀数的队伍获胜，常被玩家称为死斗，形象地反映了此模式战术要求简单的特点。说白了，尽可能地多杀死对方就好。本模式下有2种子模式，3种特殊武器模式。2种子模式为人类vs人类；人类+狼vs人类+狼。纯人类的可看成正面冲锋战；而人类+狼中，玩家的冲锋过程中，各种精细的战术选择更多了，远程射击和近身一击必杀的灵活使用，单兵偷袭因狼人形态而更富变化。套用一句军事术语，引入狼人的团队竞技模式下没有纵深（此纵深由枪械的射程来定义），随时随地均可发起突击，操作上升为一种战术。

爆破模式

此模式有攻方和守方的分别，攻方须安放炸弹并确保顺利爆炸；守方要阻止炸弹的安置，或者在炸弹安置后拆除炸弹。在地图中有2个爆破点，在爆破点会衍生出冲锋、守点的战术。有3种子模式：人类vs人类；人类+狼vs人类+狼；人类vs变异狼。人类vs人类战术要点比较传统，但人类+狼则提高了个人操作的要求，整局比赛过程中，节奏更加流畅，战术特点同人类+狼的团队竞技模式。特别值得一提的是人类vs变异狼。此模式下，人类为攻方，变异狼为守方。这仿佛是热兵器时代与冷兵器时代的对决。人类需要耐心和集体意识，而变异狼一方则需要超猥琐的走位，果断的出击，需要各种富有想象力的战术行为。想玩出花样，玩出创意，请千万不要错过在爆破模式下扮演变异狼的机会。

歼灭复活模式

全歼对手即可获胜，且战斗中可复活队友。通常全歼模式是不可反复复活的团队竞技模式，而本模式却反其道而行，是可反复复活队友的全歼模式。这就意味着，在具有良好配合意识的队友的支持下，你将具有理论上无穷尽的生命。队友之间的相互救助，是取胜的先决条件。有2个子模式：人类vs人类；人类+狼vs人类+狼。人类+狼下主攻的玩家就充分利用好狼的操作。另外，拖后的玩家要注意，狼形象不能救人。此模式的战术要点是要以小队形式突击，并且要采取阶梯性的队形，突前的冲锋，拖后的则随时给予火力支援，并及时复活倒地的队友。此队形的保持要有技巧，拖后的要避免暴露在火力下；只要拖后的不死，就有机会复活勇猛前插的队友。及时沟通也显得更为重要，特别是自己一个人死在他处时，及时通报位置，引导队友救助也非常重要。由于救人有读条，并且此时处于不能攻击状态，这就让队友倒地点成为高危地带。救人时要注意战场态势和尽量隐蔽。请特别记住团队精神是此模式胜利的最关键之处。P



人类占领模式



纯狼占领模式



人狼爆破模式



人类团队竞技模式

月影传说

●制作：西山居 ●运营：金山软件
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://moon.xoyo.com/

■北京 暗器王

西山居《月影传说》首测解析

《月影传说》延续单机武侠巅峰时代的经典，通过恢弘浩大的江湖世界观、古典传承的唯美山水画风、多个武侠精髓概念系统将恢弘的月影江湖倾情展现，为玩家们勾画出一个精彩而真实的武侠世界。



纯正的山水画风

提到一款新游戏，许多玩家朋友首先关注的便是游戏画面。《月影传说》的画面感觉和市面上其他游戏有很大区别，运用了中国纯正的山水画风。其中游戏场景的精细程度可谓尽善尽美，完全超出了笔者预估。整体画面效果细腻唯美，山水风光意境深远，富含浓郁的人文底蕴营造出游戏独有的历史厚重感。玩家进入游戏欣赏美景时，还可以使用镜头伸缩技术来调整屏幕视野大小，不但可以体验气势恢弘的飘渺远景，更能将细致入微的唯美近景尽收眼底。

没有纯治疗

《月影江湖》设立十大门派，各门派中都没有武侠世界观相悖的单纯治疗职业，而且将所有技能都设定为群体攻击，技能特点十分鲜明。本次封测期间开放了少林、武当、峨嵋、丐帮、天王、唐门六大门派，其余四大门派明教、昆仑、翠烟、五毒会在公测前陆续开放。

《月影传说》的门派技能加入了动作游戏中特有的“连击”技能设定，在战斗中施展技能还会出现击退或者击倒的特殊效果。游戏内十大门派的绝学各有千秋，每个门派的武功都由一些连招套路、关键武功、乐器技能组成。连招套路可分为起手式、承接式和收手式，需要按顺序搭配招式才能打出干净利索的连击。关键武功则可帮助玩家抢占先机，辅助连招顺利的击出。

另外，丰富多彩的音乐技能和秘籍系统将从其他方面辅助武功技能，所以游戏内各种武功技能的搭配非常丰富，满足玩家的各种成长需求，玩家们可根据自己的操作习惯做出合适的技能搭配。

多结局副本

游戏副本功能设计的非常全面而且精彩有趣，将能满足玩家在游戏中的多种需求，对整体游戏系统起到很大作用。副本中包括江湖惩恶令、华山之变、风雷石窟、藏书阁等多种类型供玩家选择，让玩家体验不同的游戏乐趣。

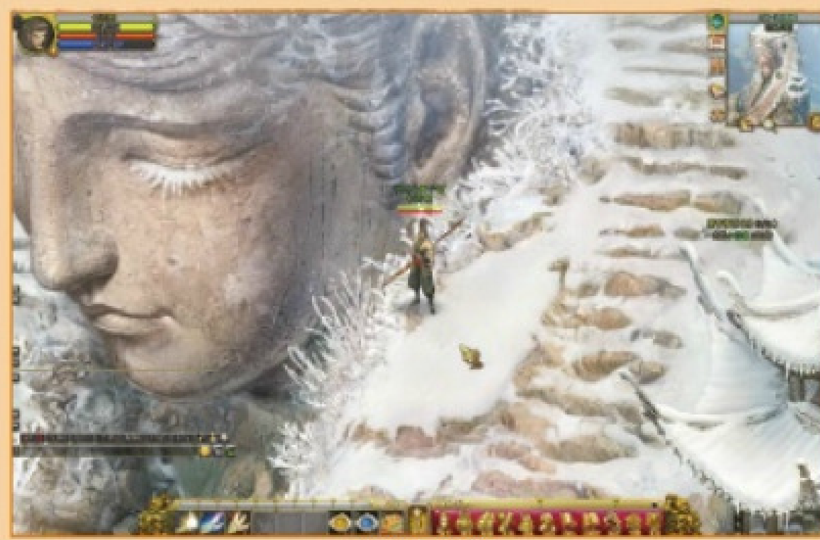
玩家不但可以在副本中获取大量珍奇装备，还可以进入专门的经验副本以及其它具有综合效果的随机副本获取宝物、金钱等不同奖励。其中有类似DoTA竞技的“华山之变”系列副本需要考验玩家的谋略和智慧；有的副本还延续了单机时代的多结局模式，副本将根据玩家选择出现截然不同的副本结局。

你的“江湖志”

“江湖志”不仅是一项记录玩家的游戏历程的成就系统，同时还将为玩家交互提供便利。在游戏中，江湖志可以自动记载玩家打过的各种怪物。随着玩家打怪的数量增加，将会愈加深入地了解到怪物级别、血量、攻击、防御等详细信息。而且随着打怪数量越多，击败同类怪物的效率也就越来越高。玩家可以通过无墨笔将江湖志中的怪物资料共享给其他玩家，自己也会获得珍贵的五彩灵石，这样不仅会提高升级效率，而且对玩家之间的交互也有很大帮助。

匿名系统

《月影传说》的匿名系统保持了真实江湖的神秘感，为游戏增添无数未知的乐趣。在游戏中陌生人之间都将显示为“神秘人”，只有加为好友，或者两人之间的仇恨达到一定程度后，才能在游戏画面中直接看到对方的名字，因此游戏里每个人有可能是绝世高手，一切都需要玩家自己探索哦。


佛尊悲悯


丐帮帮主


华山之变


江湖志

延续了血脉，但是——

《火箭骑士》没完成

《火箭骑士》（Rocket Knight）共有四大章，流程长度不及很多原生的FC游戏。难度方面给人的感觉是：前两章每章都像序章，后两章每章都像终章。

■上海 S.I.R

“恶魔城之父”五十岚浩司在2006年GDC上曾说过：“2D游戏永远不会消失。”那正是次世代3D图形技术争奇斗艳的时代，一晃4年过去，2D游戏（这里特指横版动作游戏，也就是“平台动作游戏”）真的没有消失，反而在3D动作游戏大同小异的时候，弄出了不少特征鲜明的精品。像是《希魔复活复刻版》（Bionic Commando Rearmed）和《魔幻三杰》（Trine），都获得了媒体与玩家的双重肯定。这给人一种错觉，仿佛现在只要敢出2D游戏，就能挂上“精品”的头衔，直到K社的这款《火箭骑士》出现。

《火箭骑士》很到位

《火箭骑士》继承了此类游戏的一贯特征：画面精致细腻，没有视角的困扰，操作简单直观。不仅容易吸引轻度玩家，被大量3D游戏搞坏胃口的老玩家也往往乐意来调剂一下口味——我就是被这么吸引来的。

游戏刚上手的操作无任何不适，除去方向键就只有普通攻击、远程攻击、跳跃、喷射4个按键。喷射，初玩的感觉就是_太棒了！流畅度满点！就像《希魔复活复刻版》的钩爪、《魔幻三杰》的职业切换，喷射是本作的灵魂——你可以没有“跳跃”设定，但这样的“小”游戏，是不可能没有一个特色鲜明的灵魂系统的。从这一点来看，《火箭骑士》做得也很到位。

《火箭骑士》没完成

然而《火箭骑士》终究还是很雷的。我们且不去追究它比清版动作过关还要“清”的剧情表现——全程没有任何语音甚至字幕。单从系统上，就能看出这不是一款完整的游戏。它缺少成长系统，主角从开始到通关，能力不会得到任何提升——可毕竟连开始只会跳的Mario都能吃蘑菇变大、喷子弹啊。

我不记得上次玩到无成长系统的游戏是什么时候了，但你光靠喷尾气就想让玩家通关，到后面游戏肯定会越来越难，直到玩不下去。

雪上加霜的是，游戏的难度分布有明显割裂感：前面一路顺风顺水，小怪孱弱全无威胁；到了某个时候，难度突然增高。第一次看到此阶段的杂兵，会让你有种看到Boss的错觉。他们有的全身带电，有的盾牌护身，有的时而隐形，就连攻击方式都五花八门。杂兵全身都有攻击判定，一触即伤，最后可怜了我们的主角，真是心比天高命比纸薄啊。

游戏后期有大量需要连续喷射的限时机关，需要玩家有足够娴熟的喷射技巧。可火箭喷射误操作概率很大，这又不比其它游戏的钩爪，钩错了还能重钩，喷错方向基本就死路一条。死过3次就得重来，大老远跑过来再往复几次，通关最终变成了对耐心的考验。P





（上左图）第二关以场景内火盆作为火箭能源补充多少还有那么点灵光一闪的意思，可惜后面的流程又回归平庸
（上右图）后期难度跨度太大，四面八方都是杂兵子弹，让人难以适应
（下图）Boss战算是比较有特色的——用Boss的攻击判定来伤害Boss



《火箭骑士》是由Konami的外包工作室之一Climax Studios开发的2D横版过关动作游戏，是Konami在1993年的FC游戏《火箭骑士大冒险》（Rocket Knight Adventures）血脉的延续



无法掩饰的不足

天灾般的《天灾计划》

《天灾计划》(The Scourge Project)第一、二章的单人模式就像一场噩梦。即便2010年刚过去一半，它已经可以确定成为本年度最雷的TPS之一。“意犹未尽”的结局看起来是在为第三章做铺垫，但更像是仓促完工的结果。

■陕西 Oracle

《天灾计划》不愧为一款“虚幻3”的作品，它继承了“虚幻3”引擎的一切缺点——物体如棉花般轻飘飘没有质量感，夸张到油腻腻的高光特效。鉴于它的越肩式射击方式，我们很容易将它与“虚幻3”引擎大作《战争机器》联系到一起，事实上本作也的确在向《战争机器》靠拢，但本作自作聪明地更改了一些设定，顿时让通关之路变得困难重重。

一个小改动

当你有一个4人行动小队时，《战争机器》是这么设定的：队友陷入濒死状态并不会导致Game Over，只会让局势变得更加紧张，玩家可以自己撑过这一时期再去救人。单人游戏时，玩家自己倒地，游戏则立即Game Over；双人合作模式下，一名玩家倒地可以被一名玩家拯救。这种设定可以使队友AI水平对玩家的影响降到最低，也能发挥人与人合作的优势。但在《天灾计划》里，任何队员倒地，你都得赶过去救命，否则就等着Game Over吧。当你自己倒地，游戏也不会立即结束，队友会热心地将你救活。这在多人游戏时没有什么不妥，但如果你和又呆又傻的电脑AI合作时，一场悲剧就发生了。

说实话，本作的AI水平是比较低的，你会经常看到我方队员与敌军进行亲切会晤，大眼瞪小眼，谁都不打谁。但有的时候，面对敌人的枪林弹雨，我们的队友又变得异常骁勇善战，玩家不得不频繁下达命令让其停在原地，否则会看到他们不断冲锋然后很快光荣就义。

但毕竟不能不管队友生死啊，基本上我们救起队友之时，也是身中数弹不支倒地之时。悲剧的是，在消灭掉附近的威胁前，队友一般是不会来救你的，我们只能盯着屏幕上的“小圈圈”逐渐转到末尾，直到Game Over。

无法掩饰的不足

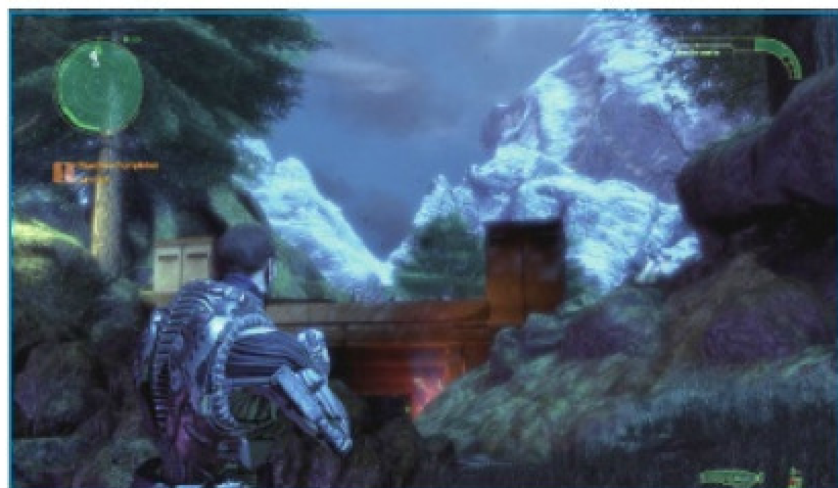
在很多优秀的射击游戏里，我们也会看到如此糟糕的AI设定，敌军和友军一团和气，你一过去立马挨枪子儿的情况也不是没在《使命召唤》里发生过。但这些游戏都善于掩饰自己的不足，像《天灾计划》这样，将AI的缺陷强加到玩家身上的也真属少见。如果你看到这里依然想挑战一下这款游戏，觉得AI的问题最多只是徒增难度，不足为惧，那么游戏中毫无后坐力可言的枪械、充满马赛克的水花，如同敲击一个破铁皮桶的枪械音效，会让你体验到什么叫“天雷滚滚”。如果非要给你一个玩它的理由，那么只能说本作在官方服务器上联机是不需要验证的，至于它的意义？你懂的……

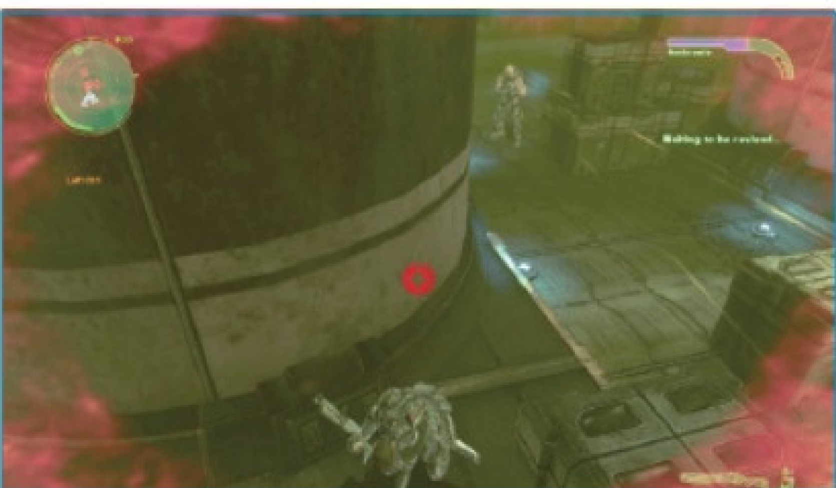
这款游戏明确告诉我们，创意和实现方式有多么重要——用引擎来判断一款TPS的好坏真是无比错误的想法。P



《天灾计划》的开发商是来自西班牙的独立工作室Tragnarion Studios，可4人联机的流行设计是它的一个卖点，另外一个噱头则是采用了和《质量效应》相同的开发工具







(下左图)连远处的山脉都是油腻腻的，本作可谓将“虚幻3”引擎的缺点体现得淋漓尽致
(下右图)你倒下了，但这似乎和AI们没什么关系
(上图)谢天谢地，还有人玩联机



拒绝同质化

犀利的竞速游戏

仿佛相互约定一样，5月发售的两款竞速游戏《疾驰残影》（Blur）和《争分夺秒》（Split/Second）都主打爽快暴力主题。RAC游戏的发展模式较为特殊。因为它虽然游戏方式单一，可玩法却在一直求新求变，同质化现象真的很少。

在一般人来看，《疾驰残影》比起《争分夺秒》要逊色很多（后者得到的印象分太多了）。要怪就能怪《疾驰残影》生不逢时，本来也是一款精品，但和《争分夺秒》的场面一比，自己的特色便“小巫见大巫”了。巧合的是，两款游戏都采用了美剧的“前情回顾”作为重要的叙事手法，难道这是下一个流行趋势么？

■北京 红黑军团

近年来，不乏有剑走偏锋、另辟蹊径的RAC诞生。有以超大地图为卖点的《燃料》（Fuel）；地形落差极大、动作惊险刺激的《完美机车》（Pure）也是这种思路的产物。《疾驰残影》和《争分夺秒》同样有鲜明的特征，至于哪款更适合你，且听我慢慢道来。

这是《几何战争》？

抛开枯燥的拟真性，《疾驰残影》是一款道具竞速游戏，赛道上会定期刷出一些道具，诸如加速、地雷、炮弹等，玩家可以在疾驰中用这些道具打击对手，创造优势。看到这里，网游玩家应该会想起《跑跑卡丁车》和《疯狂赛车》，单机玩家则会想到《马里奥赛车》或《古惑狼赛车》。可这些游戏几乎都选择了卡通风格，很少有一款道具竞速游戏会像《疾驰残影》这样，使用真实比例的车辆建模。得益于合理的色调搭配，真实建模不仅没有丝毫突兀感，反而与游戏背景十分融洽。

从名气来说，《疾驰残影》的东家Bizarre Creations十分强势，旗下的《世界街头赛车3》（Project Gotham Racing 3）曾是Xbox 360首发大作，获得一致好评，然而他们最知名的系列并不是赛车游戏，而是《几何战争》（Geometry Wars: Galaxies）。同为Xbox 360首发作品，这款XBLA小游戏以炫目的声光效果赚取眼球，成为XBLA上最卖座的游戏之一。之所以这里要提到《几何战争》，是因为它与《疾驰残影》有诸多相似之处。画面华丽炫目、色彩丰富，整体呈现出一种金属感极强的风格；背景音乐多为动感的电子乐，极具节奏，所有设定都以“爽快至上”为目标，这和《几何战争》的主旨异曲同工。每有车辆被道具击中，爆炸气浪带动空气扭曲，燃起的火焰呈现出一种超现实的形态，效果远非过家家式的卡通赛车可比。《疾驰残影》的赛车速度感高、同屏车辆多、道具刷新快，连续中招是家常便饭。为了不破坏流畅度，游戏将碰撞惩罚降到最低，一路油门到底毫无障碍，甚至车辆被道具炸飞，在空中翻了好几个跟头，落地时也往往是车头向前。类似这样的设定充分保证了高节奏的竞速，哪怕是赛车游戏苦手，也能轻松获得乐趣。

Bizarre Greations的“世界街头赛车”系列一直以真实著称的，即使达不到GTR2这样的模拟赛车水平，用之前的经验再做一款真实赛车游戏也绰绰有余。至于为什么做了这么一





（上左图）《疾驰残影》同屏车数在同类游戏里算比较多的
（上右图）有车胆敢靠近，一起飘飞
（中图）像这样的事故在《争分夺秒》里都算小规模的
（下左图）这个场景是不是有点眼熟呢？
（下右图）双杀！成就感满点







款“贴地飞船”，恐怕也是觉察到了真实赛车游戏越来越紧张的竞争环境——实景制作、车辆授权、赛道重现都是一笔不小的开支，还不如脱离这片苦海另辟蹊径。看看近几年Bizarre Greations的作品吧，除了一款《世界街头赛车4》和一款不怎么成功的《杀戮俱乐部》（The Club），就是各种大小平台上的《几何战争》们，期间还有一款放烟火的XBLA游戏——Boom Boom Rocket，走的也是炫目+节奏风格。《疾驰残影》诞生于此，很难不受前辈熏陶，也就是这种独树一帜的风格，让它在众多竞速游戏中找到了自己的定位。

“破坏”重新定义

在《争分夺秒》之前，我们玩《横冲直撞》（FlatOut）这一类游戏，觉得破坏真爽，现在回过头来看，这些破坏场面顿时沦为儿戏。《争分夺秒》是迪士尼继《完美机车》后再一次挑战竞速游戏，依旧由Black Rock工作室开发——这真是一家神奇的工作室，想象力在近年来无出其右。《完美机车》已有黑马潜质，飞过落差极大的山谷、做着炫目的特技动作、风声从耳边呼啸而过，给人的震撼不言而喻。《争分夺秒》则再次让我们看到了Black Rock对竞速场景的理解，如果只能用一个词来形容，那么“叹为观止”最合适不过。

继承了《完美机车》的界面理念，《争分夺秒》尽量减少屏幕中HUD的数量，游戏信息被全部集中到了车尾，玩家只能看到名次，圈数和一条能量槽，之外没有任何多余元素。能量槽是游戏的核心，和《火爆狂飙》或《横冲直撞》这些游戏不同，本作的能量槽并不是用来加速的，而是制造灾难。

《争分夺秒》采取了一种“因地制宜”的陷阱系统，场景有很多地方会突发灾难，比如加油站突然爆炸、吊车突然失控、直升机莫名其妙投下炸弹。只要蓄满一格能量，当前面的车辆行驶到特定地区，我们就可以发动事故将其摧毁。一旦蓄满3格能量，便可以发动“能量攻势”造成大规模灾难。这看起来似乎不算什么，很多竞速游戏都可以破坏场景制造有利局面，《争分夺秒》无非就是规模大一些。但能量槽的另一个作用——改变路线，则完全将《争分夺秒》的游戏性提升到一个更高的境界。几乎所有涉及到破坏的竞速游戏都或多或少有一些捷径，它们安安静静躺在那里，等着玩家去发现。现在这种设定被终结了，在《争分夺秒》里要想开启跳板暗道之类的捷径，需要耗费一格能量。当然，有一格能量的“改变路线”就有3格能量的“超级改变路线”，此时《争分夺秒》最让人震撼的场面终于出现在我们眼前。

看过《2012》的玩家一定会对主人公一家开车逃生的桥段记忆犹新，影片几大高潮部分：地裂、火山、大洪水，这算最精彩的一段。在《争分夺秒》里，你有机会体验到类似的桥段。蓄满3格能量后，你可以仅凭一己之力改变整个赛道路线，让飞机坠毁、轮船沉没，一切就在你的眼前扑面而来。在第三个赛季有一场比赛，当一列装满易燃物的火车从金门大桥上驶过，我们可以引爆火车，整座大桥随之分崩离析，断成一节一节掉落下来。这时我们恰好在桥下穿行，头上的水泥块缓缓落下，眼看着要把出口堵上，在这千钧一发之际，我们冲了出来，感受与《2012》主角穿过大楼底部惊人的相似。这一刻，你会深深地折服于Black Rock出色的场景设计，将竞速游戏打造得如同灾难片般惊心动魄，这是有史以来第一个。P



突破大一统

动作游戏需要出路

ACT不仅是许多玩家最喜欢的游戏类型，也是史上最早出现的游戏类型之一。FC时代，STG与ACT曾是两大主力，它们操作直观，表现力强，深受广大玩家待见，直到如今，这仍是ACT的两大卖点。

在家用主机次世代初期，很多ACT被用来表现机能，一味追求同屏人数，牺牲了游戏性。比如《天剑》（Heavenly Sword）

■陕西 Oracle

ACT近些年来在PC上日渐式微，就是偶尔有几个新作，基本上也是主机上移植过来炒冷饭的。如果你也关注主机领域，那么2010年上半年真是颇有看头。除了万众期待的《战神Ⅲ》（God of War III），还有EA高调宣传很久，最后连“战神翻版”称号也没得着《但丁的地狱》（Dante's Inferno），再往前了说，还有去年备受瞩目的《猎天使魔女》（Bayonetta）以及一匹最大的黑马《黑暗血统》（Darksiders），而且后者还十分厚道地发行了PC版。

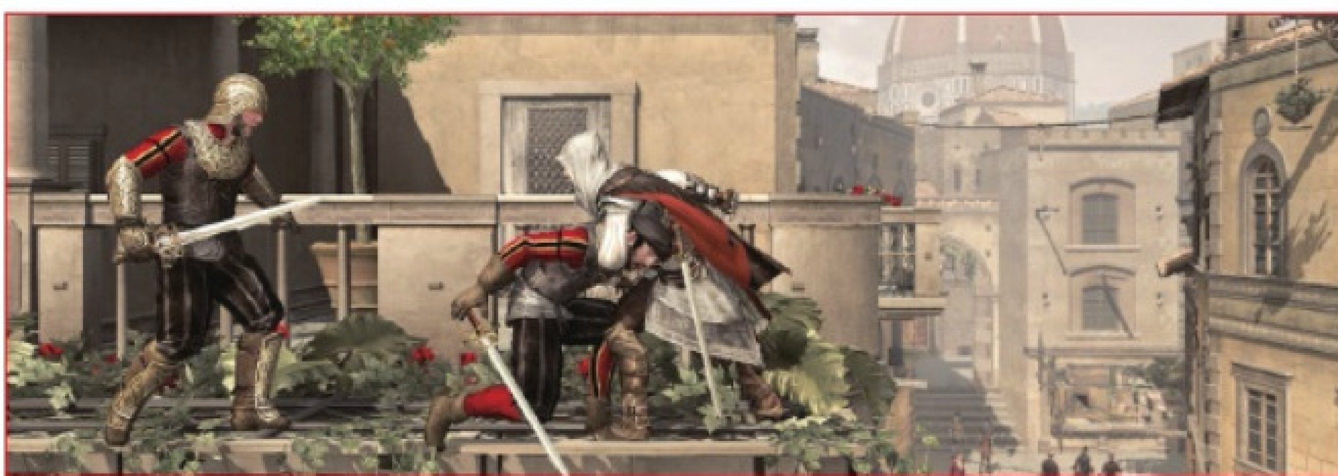
从2006年到现在，由于主机市场天下已定，短期内主机性能也不会再有攀升，全平台的ACT游戏在图像上的进化就微乎其微。如果唯创意论，近期只有一款《黑暗血统》让人眼前一亮，其中大部分的亮点还体现在解谜上，它的动作部分，依然是个大杂烩。至于系统，也多数在吃老本——不是在吃自己的老本，就是在吃别人的老本。看看所谓的成长、战斗、Boss战，都没什么大的改观，反而你抄我我抄你，逐渐变成一个大统一的类型。大家弄出来了同样的巨型Boss，同样中看不中用的QTE，同样的防御反击，仿佛缺少了任何一个元素，都不好意思自称“次时代动作游戏”。这些设定带来的审美疲劳和是显而易见的——ACT又到了一个发展的瓶颈。

接下来我会谈一些对ACT游戏的看法，但首先声明，这里所说的ACT是指比较纯粹的动作游戏，而不会模糊到射击等等含有动作元素的游戏（尽管在欧美游戏分类上也习惯把射击游戏归入动作），这显然不是我们今天要讨论的范畴。此外，《波斯王子》（Prince of Persia）和《刺客信条》（Assassin's Creed）这类基本能以一招通关的游戏也不会归入讨论（当然难免我会忍不住提一句）。

成长篇

在武侠小说里，有一个重要的流派叫“升段流”：主角一开始默默无闻，形同废柴，突然意外得到超能力，或经过名师指点，实力突飞猛进，接着打败各色敌手，能力越来越强，最终成为一代大侠。RPG喜欢这么设计，ACT也未能免俗。有些另类的ACT，会在游戏开始时提供一个全能主角，他们或能变身成巨大恶魔睥睨一切，或能召唤超强宠物毁天灭地，但往往玩家还没爽过一个序

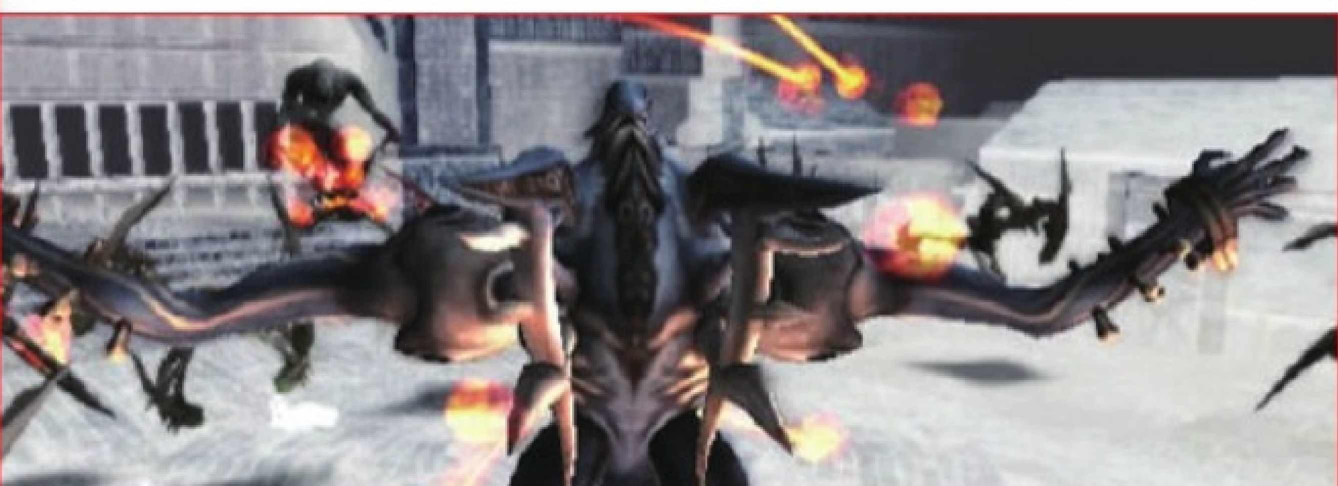














（上左图）《但丁的地狱》一上手，就感觉手柄在不停地震……
（上右图）《刺客信条》是典型的一招反击打到底的ACT，动作系统基本属于摆设。到了2代稍有改善；《黑暗血统》的主角一开始就拥有满格生命和变身技能，几个场景之后，被贬为废人
（中左图）由Capcom开发，发售于2003年的《混沌军团》，主角一开始就带着一个逆天的魔宠，但很快玩家就得和它说再见了
（中右图）《黑暗血统》的角色成长已经非常复杂，主副武器技能，饰品附魔，不过核心系统仍然是吸魂
（下图）《猎天使魔女》野心太大，既想学“鬼泣”系列的枪刃组合和无限滞空，又想学“战神”系列的表现力，结果让自己成了四不像

章，一波剧情打过来，立马被贬为庶民，只能“割了”从头练起。你可以说这种桥段调动起了你的通关动力，好早日重获快感；也可以说它提前透露了主角的最终形态，等同剧透，会让你兴致大减。这类游戏的代表作是《黑暗血统》和《混沌军团》（Chaos Legion），虽然有一个别出心裁的序章，但本质还属于升段流的范畴。

至于升段流的好处，自然是可以让玩家循序渐进地了解游戏系统，通过一种较为平坦的学习曲线，体会到成长的成就感。然而这样真的可以了解游戏么？我们已经无数次看到日式ACT那一套模式：打败敌人—吸魂—用魂来升级或购买道具。这个模式被滥用到不能再滥，还传染到了欧美。不得不承认的是，这的确是目前ACT最成熟的成长模式。开发组所做的种种努力，只不过让这个系统越来越庞大，比如这种魂是用来升级的，那种魂是放大招要用的，还有一种魂，通常是绿色，是续命用的……

《但丁的地狱》做了个不错的尝试，分别用选择镰刀或十字架处决敌人，主角的成长方向是不一样的，这已经接近于RPG里的熟练度设定了。可惜平衡性没做好，初期十字架太强大，一个远程武器能有如此大的威力，如此小的硬直（风险），在ACT界是绝无仅有的。由于玩家一直用十字架，它只能越来越强大，最终《但丁的地狱》变成了一款弹幕游戏。如果玩家能克制自己，故意减少十字架的使用，我们会发现《但丁的地狱》的招式设定是不错的（虽然每打必振动无法接受），每个招式都有自己独特的用处，比起废招一大堆的《忍者龙剑传Ⅱ》（Ninja Gaiden II），美式ACT能做到这种地步已经十分不易。可惜一丑遮百美，这些光辉都被十字架的光芒给掩盖了。

类似的问题会或轻或重地出现在其他ACT里。每款ACT有着大量的招式设定，但玩家只会用有限的几个招式或连续技通关（再多就算好用也懒得尝试或记不住）。ACT不是RPG，后者只要技能足够强大，无论是什么时候习得，都可以作为主力技能，ACT则有一个熟练的问题。有多少玩家只凭着四连斩+鬼手就把《鬼泣4》（Devil May Cry 4）给通关的？绝对不在少数。对以通关为目的的玩家而言，确实没有多大必要去使用飞燕、一闪、跳取消这些费力不讨好的招式。大部分设计精妙的招式最后都被浪费掉了，只剩下最简单、最有效











（上左图）《鬼武者》做到第三代时，一闪设定已经相当成熟，干脆利落，威力极大
（上右图）虽然《鬼武者》的一闪特效向来朴实，但不要小看这一道白光，它可是对Boss之外的所有杂兵都有即死判定的
（中左图）《鬼泣4》的皇家守卫职业削弱了很多，但能免疫一切伤害的一闪依然是众多高手研究的对象
（中右图）如果控制者对时机把握得很精确，是完全将单翼天使投过来的标枪再扔回去的，这时候评价条会瞬间爆表
（下图）Nero的鬼手与三级蓄力枪是DMC4最大的改革，同时也让新手产生了较大的依赖性，很容易通关之后放出“《鬼泣4》也不过如此”的话来

率的招式。可不浪费又能如何呢，你又不能去强迫玩家去使用这些技能。虽然的确有游戏试图让玩家注意到这些高级的技巧。就像《黑暗血统》那样，前期有些场景必须“完美反击”（和一闪类似）数个敌人才能通过。但大多数游戏是不敢这么做的，最多也只是作为隐藏关出现，而不是必要关卡，否则会失去很多轻度玩家，

怎样解决这个问题呢？主流的办法是多周目。ACT大概是最注重多周目的游戏类型。大量的技能在一周目根本没机会学到，因为用来升级的魂不够，只有再打下一难度才能完整地体验游戏。ACT爱好者们也乐得挑战最高难度，“战神”系列的GOD难度、“鬼泣”系列的DMD难度、“忍龙”系列的“超忍”难度，它们之所以成为众多Fans津津乐道的话题，最主要的原因是只有在这种难度下，玩家才会想尽一切办法，挖掘每一个招式的特点来存活下来。

问题在于，虽然多周目有助于玩家更好地体验游戏，但是，你凭什么让一个已经通关的玩家去再进行一次游戏呢？

战斗篇

现代ACT主要由两个部分组成——动作与解谜。加入解谜要素，有时候是不得已而为之，由于上一节提到的原因，一路战斗下去，长期只用一两种招式的玩家很快会感到厌倦，但他们又懒得去学高级技巧。这时的解谜会暂时转移玩家注意力，让流程张弛有度，也多点新鲜感。不过事在人为，有时做得太过就会出现《鬼泣4》第八关只有一个强制战斗场景的情况发生——一共只需消灭6个敌人。好歹是个完整的关卡啊，只有6个敌人，这简直是笑话。这一段比起很多AVG来，战斗之少也是罕见的了。

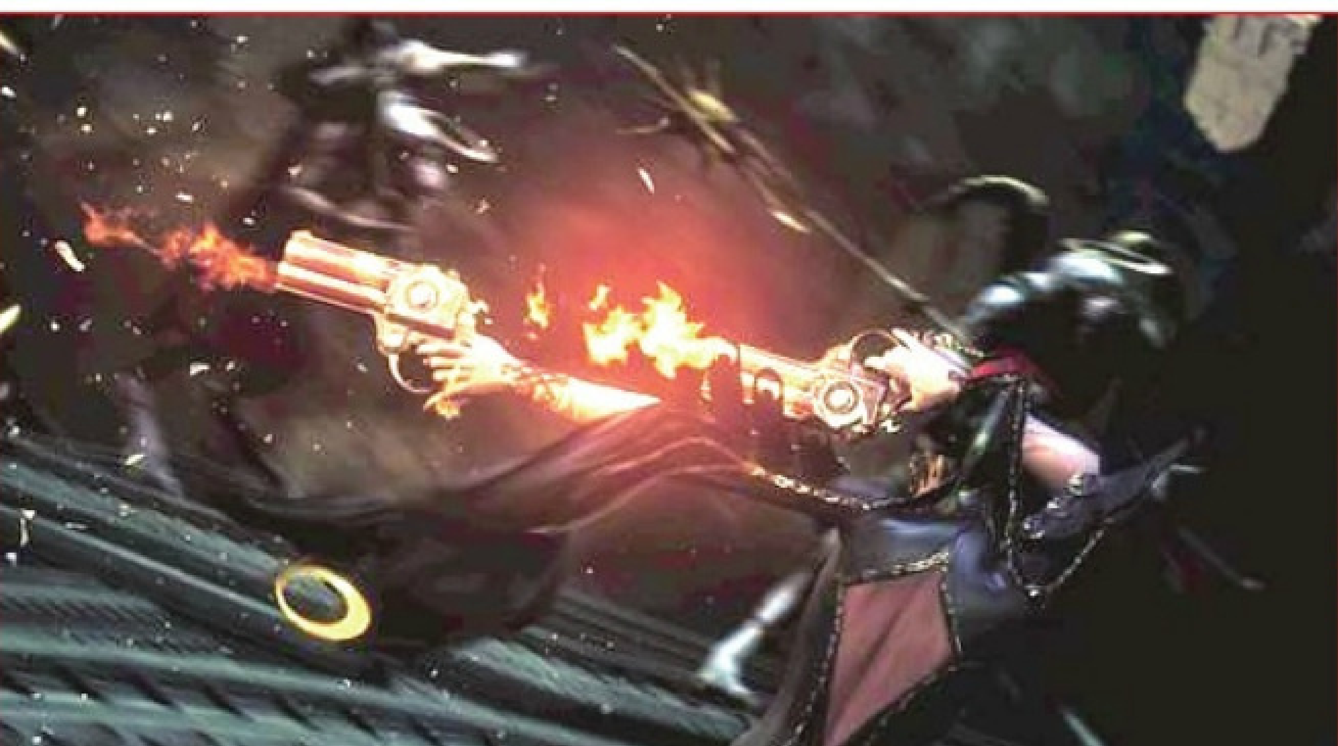
唯独有一款ACT是不需要解谜的——《忍者龙剑传Ⅱ》看起来就像一款清版过关游戏，你所要做的只是跑跑杀杀，最多找个钥匙。《忍者龙剑传Ⅱ》敢这么设计，原因只有一个——难度。这款游戏几乎是不用考虑张弛有度这种问题的，它的难度实在太高，玩家如果不想办法学会里风、留魂、风驱、踩头，落地吸魂UT清场，甚至连饭刚落都不会，那么通关下忍难度都成问题。如果仅凭战斗就能让玩家保持注意力，那么便无需解谜要素。“忍龙”系列敢这么做，也是因为它的难度盛名在外，换做其它游戏玩家恐怕要砸手柄了。











（上左图）十字架太强势，导致很多投机心理比较强的玩家从头到尾只用这一种招式
（上右图）“忍龙2”以血腥和难度著称，战斗中不乏断肢断头的场面
（中左图）以杂兵的进攻意识来说，“忍龙2”也是名列前茅的，其它游戏里杂兵一般始终围观主角，同时进攻的一般不超过两个
（中右图）《黑暗血统》是美式ACT的榜样，马战部分更是完全超越了日本“无双”的马战
（下图）现在的ACT流行冷热兵器结合，枪刃样样精通，你没一把突突突，都不好意思跟同行打招呼



在解谜与战斗共存的ACT里，当进行到二周目，解谜部分就变得毫无意义，再精妙的谜题也经不住第二次折腾，此时能让玩家有动力进行第二次游戏的，完全取决于动作部分是否有足够深度可挖。在这方面，美式ACT普遍较差，老美也就是近两年才弄明白门道，明白对ACT而言，最重要的不是招式有多华丽，而是击中敌人的反馈和攻防转换的时机（以前他们甚至都做不出一款手感稍微像样点的ACT，直到《战神》发售）。

日系厂商有丰富的ACT经验，对ACT系统的理解也更为深入。总有一些出色的设定，比如一闪，简单却耐玩。最初这个名词来源于《鬼武者》，在敌人攻击你的一瞬间按下攻击（防御），可以发动一闪（弹一闪），能秒杀大部分杂兵。现在成为一项主流技能，出现在本文的所有ACT都有这个设定。为了降低难度，多数游戏是瞬间防御而不是瞬间攻击，名称则各不相同，弹反、反击、瞬间防御，原理大致一样，能造成较大伤害或使敌人陷入明显硬直状态。

高风险、高回报，在毫秒中取胜，很符合这个阶段玩家的追求。看似一个简单的设定，其实很难取舍——时机判定到底要多严格，威力到底要多大？稍有差池，很容易成为整个战斗系统的噩梦。判定太松威力太大，玩家会将其作为一种投机的方式，可能什么都不干了，只等着敌人进攻（可参见《刺客信条》的战斗系统）。这是最失败的反击设定，为了避免此类情况，大部分ACT对一闪的设定比较保守，判定不至于太严格，威力也有限，即便如此，也让这些







（左上图）《忍者之刃》的Boss战，QTE不堪回首
（左下图）巨像Boss战设计得又臭又长，单一的模式让向来喜欢反复挑战Boss的《鬼泣4》爱好者也敬而远之
（右图）蝠后算《黑暗血统》里比较小巧的Boss了，身形耍赖迹象仍然十分严重

ACT的研究价值大大增加。玩家不用在战斗中重复“攻击—闪避”的套路了，可以“攻击—看准时机—闪—继续攻击”。所谓乱敌丛中过，一招不沾身，不仅可从每次一闪中获得巨大的成就感，战斗流畅度也大为提升。

日系厂商似乎很钟情类似一闪这样的瞬间操作，于是在《鬼泣4》中我们看到不仅有完美防御、一闪，还有鬼步（在即将受伤的瞬间闪避，会形成全程无敌判定，零硬直的三段闪避），《猎天使魔女》不仅在受攻击瞬间闪避会进入魔女时间，防反和一闪也可进入。在很多ACT的招式都换汤不换药的时下，一个优秀的风险与回报系统会让玩家乐此不疲地投入上百小时，我们把这个称为耐玩度。

Boss篇

Boss没太多好讲的，每个游戏设计者都喜欢大型Boss，这是一种趋势（《失落的星球》还把它带到了其他类型中）。大型Boss使得战斗完全没有攻防技巧可言，像《黑暗血统》的Boss战，与其说战斗，不如说是解谜，当然这款游戏本来就解谜要素众多，这么设定也无可厚非。其余的绝大多数ACT里，巨型Boss无非就是动一动飞沙走石，我们只能抱头鼠窜，毫无招架余地。Boss放完几个大招后就傻了一样呆在那里，轮到我们冲上去尽情宰割。等到Boss一动弹，我们又要疲于奔命，这真是太愚蠢了！

总之，这些Boss大都靠身形耍赖，打起来毫无乐趣可言，只能按照固定规律行事，还穿插有各种蹩脚的QTE（QTE的是与非，足以另开一题来讨论）。“战神”系列将QTE的表现力提升到了一个新高度，这不是改变几个按键提示就能做到的，表现力差的就不要东施效颦了，比如《忍者之刃》（Ninja Blade）还不够惨么？

在所有模仿“战神”的ACT里，撇去突兀的剧情元素和劣质的场景美工不谈，《但丁的地狱》是模仿得最像的，包括由镜头由近及远逐渐延伸、主角与场景形成鲜明对比，等等。这款游戏里的Boss不大不小，难度很低。也许是由于制作人员觉得前面的Boss不够魄力，于是最终Boss成了一个整屏只能放下上半身，任何攻击判定都是全屏幕的怪胎。这简直是个悲剧，幸亏它没有自不量力地模仿“战神”的整套QTE，不然一个差错就要重来，就是悲剧中的悲剧了。仅凭这一个Boss就差点让我前面对它积攒起来好感荡然无存。



又如在《鬼泣3》中，最受玩家喜欢的不是三头狗之类的大型Boss，而是维吉尔（Vergil）三形态。在《鬼泣4》中，巨像Boss之大，堪称历代之最，然而通关过几次《鬼泣4》的人都有体会，这是最恶心的Boss，打过之后就不想再打。一个中等体型、动作敏捷，行为很酷的Boss更容易将ACT的动作核心发挥得淋漓尽致。实在非要巨型Boss不可的话，可以学习《黑暗血统》弄成解谜形式，找到打法即可速战速决。Boss的攻击判定最好也不要太强，《鬼泣4》的巨像虽大，拳头过来好歹可以一闪，甚至可以在几十毫秒的时机里用鬼手打回去。维吉尔的攻击判定虽强，其实可以在某个精确的时机攻击与其形成拼刀相杀，虽然时机也就几十毫秒，但这为高端玩家提供了研究更精彩打法的空间。类似单翼天使投掷标枪的瞬间用鬼手扔回去的“毫秒级”设定在《鬼泣》里还有很多，在此不一一表述，这也是直到《鬼泣4》发售两年后的今天，Boss战的研究视频依然源源不断的原因。几番下来都有新发现，这在只能一味躲闪的巨型Boss战里是无法想象的。

巨型Boss带来了强烈的视觉冲击力，对新玩家有莫大的吸引力，进而财源滚滚。这个思路就像击鼓传花，谁都知道最后玩家会对占据整个屏幕的Boss产生审美疲劳，但没人相信鼓声会倒霉到自己拿到球时停止。但愿这种以大为美的潮流能迅速退去，哥斯拉也曾在电影领域独领风骚数年之久，但有多少人真的喜欢这种又笨又蠢的怪物设定呢？游戏也大抵如此吧。P

无关游戏性，可是——

设计师们，你们能正常点么？

初夏的时候，坐在教学楼边的樟树下聊论文，有个男学生问我："老师，发现没，现在穿着黑丝乱晃的女生满学校都是了，我觉得挺俗的。哎，你读书时的女孩是不是都是白裙飘飘的？"



这就是偷懒的神作《冲突世界》，它到底偷懒在哪儿呢?

■湖南 兔子半妖

确实，那个穿裙子的季节已经随着黑丝的烂大街而远去了，那个几乎每个游戏里的单位造型都帅到极致时代也已经随着各种造型"囧"异的游戏的弥漫而远去了。别了，曾让我膜拜的Protoss Archon；别了，曾让我感到敬畏的Mad Cat；别了，曾让我惊叹的Sky Knight。

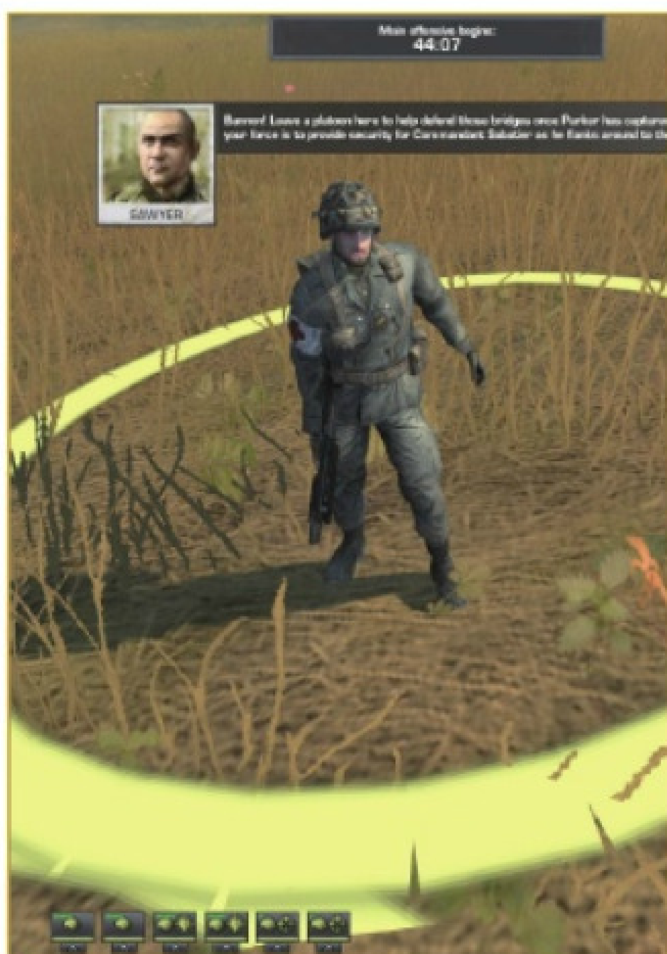
谨以此文表达我对满街黑丝与囧造型的愤慨。

不带这么偷懒的吧

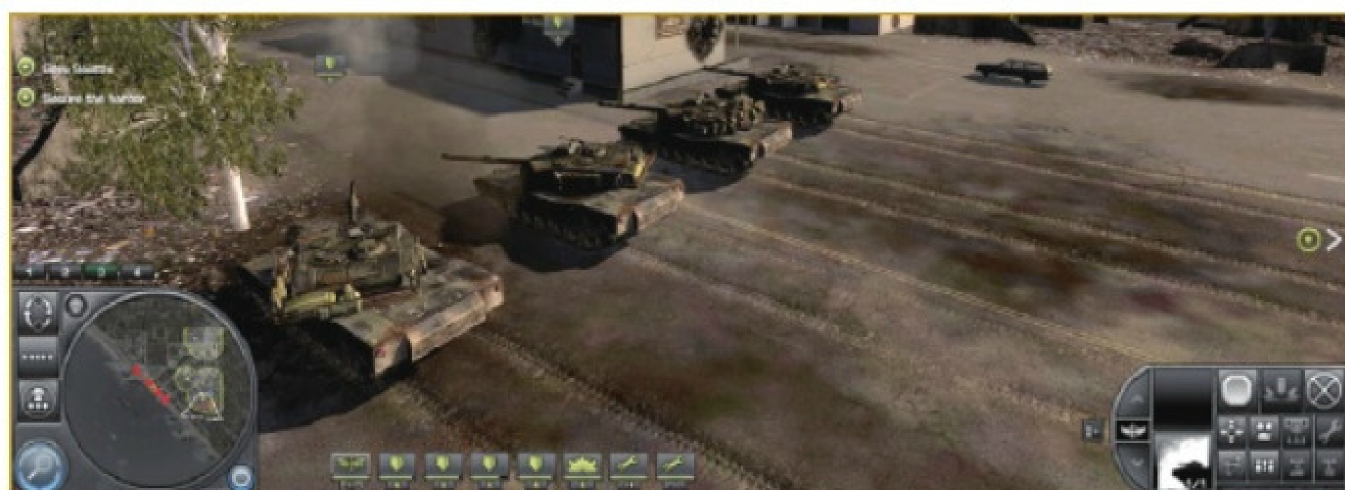
请不要误会我对《冲突世界》(World in Conflict)的态度，我一直认为这是款神作，我还在不遗余力地拖朋友下水玩这款游戏。但这并不妨碍我表达我的愤慨——它的开发商Massive Entertainment太偷懒了！Massive没有为各个阵营的战斗单位设置不同的数据，这些画面表现精细、外貌忠于原型的作战单位不过是些套着不同马甲的同一个单位。

其实这款被称为"硬件吸血鬼"的游戏在战斗单位的画面表现上不可谓不精细。以主战坦克为例，美军M1A1埃布拉姆斯坦克那厚重的身板、北约联军豹2A4坦克那招牌式的炮塔、苏军T80U坦克那经典的附加装甲与后挂的辅助燃料箱，都在画面上得到了细致的展示，军迷们一眼就能认出这些隶属于各个阵营的作战单位。而在步兵单位的表现上Massive更是下足了功夫：玩家能够看清苏军的狙击手怀抱着德拉贡诺夫SVD半自动狙击步枪，而美军的狙击手则是拿着M40A1狙击步枪；法国外籍兵团的精锐伞兵蒙着面端着法玛斯Famas无托步枪，而苏军的伞兵则戴着声名远扬的蓝色贝雷帽。

按理说能用心考证而不是鬼画符一顿乱来的游戏（这一点我会在下面喷到）制作者已经越来越少，我本应该对Massive歌功颂德才对，可是问题就出在这里。比如说，美军的M1A1埃布拉姆斯、北约联军的豹2A4、苏军的T80U，这些看起来个性十足的大家伙在游戏里本质上是一个东西——重型坦克。它们都拥有同样厚重的装甲，同样强力的火炮，如出一辙地用来对付轻型装甲车的HEAT弹和掩护自己用的烟幕发射器。同样的，美军的游骑兵Rangers、苏军的特种兵Spetnaz、法国的外籍兵团Legionnaire也是一样的东西——伞兵，可以高效地对抗步兵单位，可以召唤炮击来对付相对难啃的






（上左图）《冲突世界》的建模不可谓不精细，这画面不亚于几年前的FPS了，北约医护兵手中的Famas步枪清晰可见
（上右图）并肩冲向敌人的M1A1与豹2A4（画面后方）
（中左图）突击潜艇基地的豹2A4
（中右图）看似威力惊人的轰炸其实都是一个样；西雅图反突击中的M1A1坦克，和上面的豹2没有本质区别
（下图）手持SVD的苏军狙击手

车辆与掩体。

如果这还只能算是细节问题不用过多追究的话，那么真正雷人的东西还在后面——在3个阵营的战术支援技能里，都有“地毯式轰炸”这个选项。使用美军的地毯式轰炸，你会看到庞大的B52同温层堡垒战略轰炸机从空中掠过，密集的炸弹将地面炸成一片火海，将一座小镇劈成两半；使用苏军的地毯式轰炸，你会看到庞大的图95熊式轰炸机从空中掠过，密集的炸弹将地面炸成一片火海，将一座小镇劈成两半。然后，使用北约联军的地毯式轰炸，你会看到一架纤细的狂风式战斗机从空中掠过，不可思议地将地面炸成一片火海，将一座小镇劈成两半……

此外，你还可以看到小羚羊这样的轻型直升机厚着脸皮，和AH1眼镜蛇、Mi28浩劫这样的专业空中杀手一起干上了“中型直升机”的活；你还可以看到BMP2步兵战车的73毫米滑膛炮+30毫米机炮的威力与布雷德利M2步兵战车上的30毫米炮不相上下；你还可以看到苏军狙击手的半自动SVD狙击步枪与美军狙击手的M40A1射速一模一样……

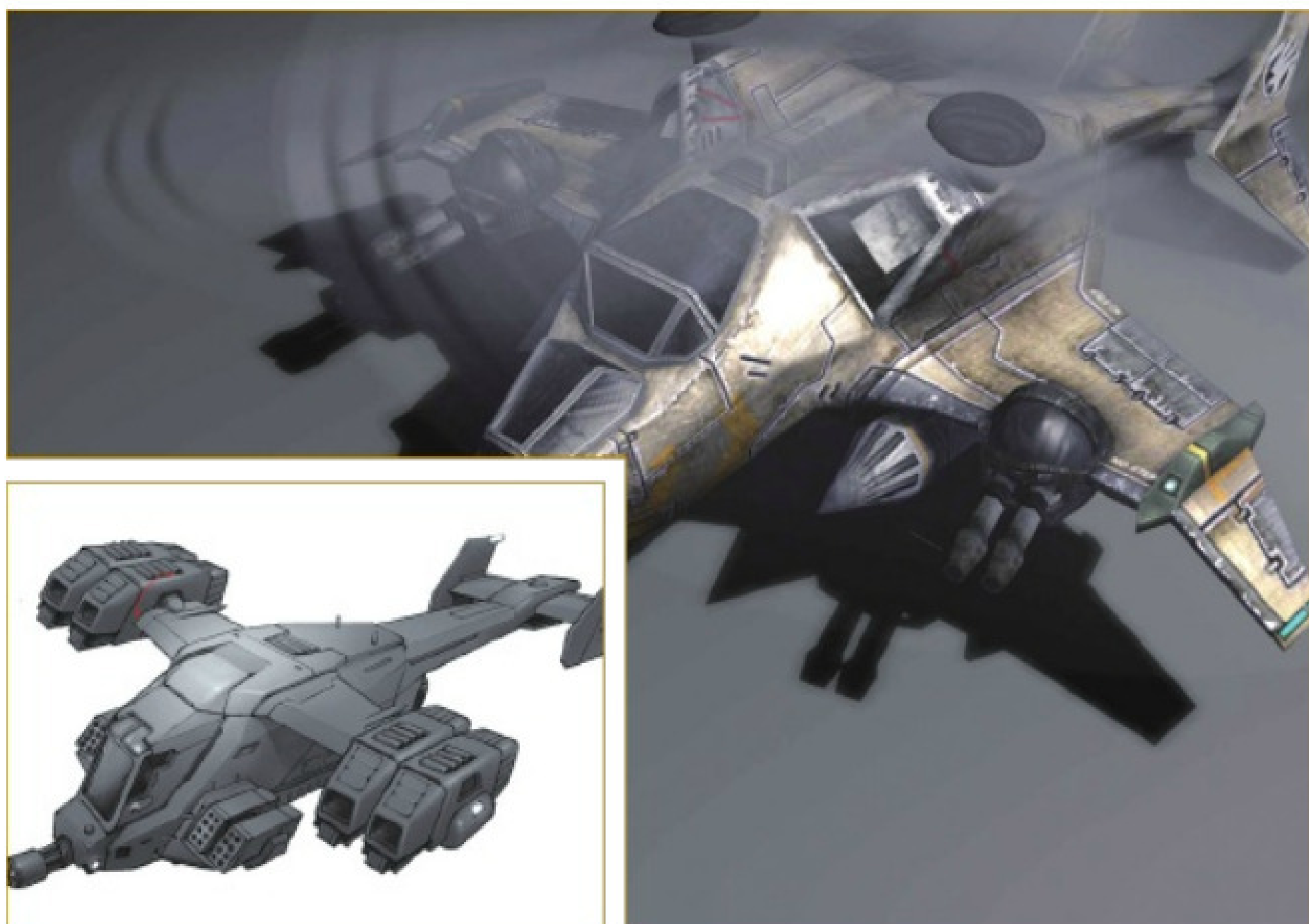
Massive没有为各个阵营制作不同部队的能力么？答案是否定的，他们在1999年就鼓捣出了《地面控制》（Ground Control）。在那个游戏里，两个阵营同一定位的部队都有自己的独特能力。比如Craven公司的精锐步兵“贼鸥”（Jaeger）以其隐蔽性和机动力见长，擅长潜伏在敌人部队附近为己方的远程武器提供指引；黎明骑士团的精锐步兵“圣殿骑士”（Templar）则是专业的坦克杀手，便携式导弹发射器的威力远非贼鸥手中的狙击步枪可比。再例如公司的火力支援车以导弹为主战武器，天地通吃；而骑士团的火力支援车则以强劲光束炮专攻地面。即使是主战坦克、自行火炮之类区别不大的单位，两个阵营也有细节上的不同：公司的武器偏重火力与装甲，骑士团的武器则依赖悬浮底盘带来的高机动性。

Massive在1999年就能弄出这般出彩的游戏，11年后反而弄不出来了，这只能有一个解释——他们在偷懒！

龙生龙，凤生凤？

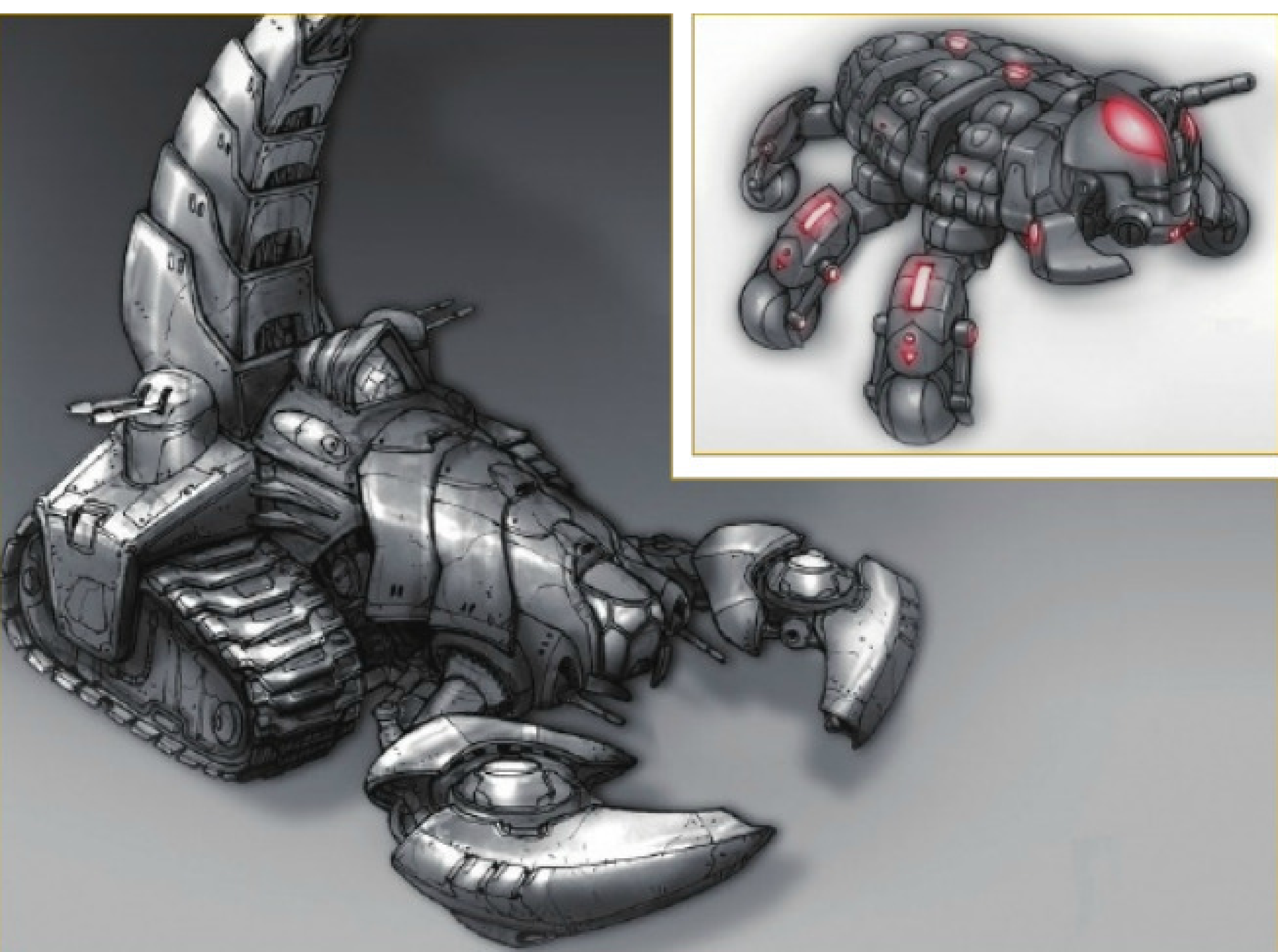
虽然有人提倡尽量少用“囧”之类的词汇，以避免汉语文字流失，但在这里我还是要用“囧”这个字。因为这一批二代产品的造型真的很囧，不仅是字面意义上的神似，而且还是



















（上左图）曾经身段优美的毒液式战斗机现在（小图）却长成了这个样子……
（上右图）威力巨大的双髻鲨武装直升机，而这鬼东西（小图）居然也叫双髻鲨
（中左图）先试试开胃小菜——毒蝎坦克，然后是蜘蛛坦克（小图），真的长腿哦
（中右图）曾经威风凛凛横扫战场的巨神像啊，遇到囧设计师就成了现在这么个模样（小图）
（下图）板砖的突击！Assult Block，前进！

真正的形似。

比如说下面这个东西——毒液式垂直起降战斗机（Venom STOVL）。传说中达索公司的老大当家达索老先生曾经说过：一架漂亮的飞机就是一架好飞机。窃以为，毒液式战斗机的外形应该算是漂亮的，甚至还带着几分海洋食肉动物的优雅：机炮和感应器镶嵌在钝锥形的头部下方，仿佛鲨鱼口中的利齿；隆起的机身让人想起虎鲸背部优美的曲线；而尾部张开的V型尾翼如同划过海面的黑色背鳍。

毒液在战斗中的表现也正如它的外形一样出色——铁灰色的机群带着悦耳的引擎呼啸声划过天空，交织的光网把一切空中对手撕成碎片——即使是GDI引以为傲的火鹰战斗机（FireHawk）和Scrin人皮糙肉厚的暴风骑士（StormRider）也无力对抗这群飞行的黑鲨。然后到了2010年，毒液再一次横空出世。这一回它改变了造型，一对飞行的“囧”字，不相信，那么就看图吧……

当然，如果只有毒液一家子发生“杯具”的话，也还算不上什么大案重案，新作《泰伯利亚黄昏》的最悲惨之处就在于大部分的老一辈英雄在这一作里都成了狗熊不如的东西。EALA坑害了NOD的毒液，就更不会放过GDI的双髻鲨（HammerHead）直升机。

双髻鲨原本就是一种体型较大，攻击性很强的鲨鱼，双髻鲨直升机也确实对得起它这个纯爷们的绰号。交叉双旋翼的独特设计托起了让防空武器恨得咬牙切齿的厚重装甲，霸气十足的庞大机身在塞上了强劲的机炮后还能再塞进一队步兵。这个搭载步兵向外开火的设计让BT的玩家们发挥到了极致——塞进区域装甲兵后，双髻鲨就成了高机动的飞行轨道炮平台；搭载了区域突袭者后，双髻鲨俨然成为游戏中第一凶猛的拆楼专家，密集的音波榴弹让一切陆军泪流满面；还有些更猥亵的玩家在双髻鲨里塞进了黑手喷火兵和茄子星人洗脑教徒之类的异端物品，让敌人气得口吐鲜血，惊呼不可战胜。嗯，接下来不可战胜的双髻鲨改头换面重新出场了……它，成了现在这个样子……

好吧，如果只有两个东西长得囧，那么还不足以让这款游戏被喷成囧游戏。那么第三个东西也长得如此囧呢？曾经威风凛凛的巨神像/巨兽炮击机甲，变成了短粗的矮脚虎，让人想到纳粹德国主炮口径壮达380毫米的“突击虎”。








（上左、中图）以前的“小胖”是个威武的移动城堡，现在的这个玩具算什么东西!
（上右图）仿生学的极致——挥舞着8条触须的海怪潜艇
（中左、右图）老一代威武无比的机器河蟹现在沦为机器蟑螂
（下图）雷克斯霸王龙就是这副德行了

其实别的东西也长得很囧的，这个游戏已经在老牌爱好者中获得了一个“亲切的”昵称——WTF。

低龄化和仿生学

Massive的偷懒不算什么，真的，不算什么。嗯，现在我们要聊的是低龄化和仿生学。之所以是把这两个话题放在一起，是因为在2010年，单位造型的仿低龄化和生学俨然已经成为了业界标准。

就像这个被称为“毒蝎坦克”的东西，它不但有一对螯钳，还高高竖起一条尾巴；就像这个被称为“蜘蛛坦克”的东西…它要再长出两条腿来，那就真的完美了。不过WTF这个游戏固然在仿生学上玩了一下，但还是欠点火候。真正把这仿生学和低龄化玩到极致的是我们Chris Taylor大神的《最高指挥官2》（Supreme Commander 2）。

先看低龄化，有一个最简单不过的例子：地球联邦UEF的“胖小子”Fatboy试验型超重坦克。在前作中的“胖小子”根本就是多炮塔神教的圣物，它有着豪迈的4个三联装炮塔、两个速射近防炮、两个高炮，打起来地动山摇，中距离清理杂鱼和点射强力单位都轻松愉快，再结合它华丽的护盾和恐怖的快速生产能力，无愧于移动城堡的绰号。可是在《最高指挥官2》中，“胖小子”2型彻底沦为了儿童玩具。只要看看它的履带负重轮的设置方式，就知道这种东西根本不可能开得动，更悲惨的是，它的战斗力被砍得泪流满面，5个三联装炮塔的狂轰滥炸徒有气势却没有杀伤力。

当低龄化与仿生学结合起来后，它的效果就更加恐怖。Cybran的试验型突击机甲Megalith曾经是恐怖的两栖移动炮台，却在《最高指挥官2》成为了可笑的机器蟑螂（它的前辈则是一只机器河蟹）；Aeon启示派Illuminate的试验型突击战车Urchinow则是令人无语，这个圆滚滚的战车名字源自腔肠动物“海胆”，分类属于Assult Block（如果你无聊的话，可以把它理解成“突击板砖”）；Cybran试验型潜艇“北海巨妖”Kraken属于名至实归之辈，这艘潜艇的确和Kraken一样能在海底自由穿梭，更美的是，这东西用来进攻的武器是8条触须……

最后压阵的是Cybran的终极突击机甲，它的名字乍一看很拗口，Cybranasaurus Rex，可只要把第一个字母C换成T，Tybranasaurus Rex，这个名字就一目了然了——雷克斯霸王龙。为什么要给终极突击机甲起这样的名字呢？因为，在游戏中，这个家伙就是一条口吐烈焰的半机械霸王龙。当年正是它在宣传视频中赢得了“数码暴龙”的美名，将一干Taylor的粉丝雷得外焦内嫩。P

即时战略游戏现状与展望会话录

异教徒告解书（上）

为什么在这个Westwood已然逝去的当代依旧有不少C&C系列的死忠钟情于这片没有英雄也没有儿女情长的末世场景？正是因为这种源于现实但又高于现实的超写实式世界更容易激发观望者的反思。







（上左图）很多人认为这个系列就是纯粹的快餐游戏而已，通过凯恩这个人物的追根溯源，我们要说明实情可能并非如此
（上右图）有多少人深究过T矿的成型机理？
（下左图）信不信由你，Tiberium这种即时战略史上最著名的资源象征物的确存在现实设定依据
（下右图）你以为GDI的解释只有全球主动防御组织（Global Defence Initiative）一层含义？大谬。更直白的答案是God Damn Independent——具体什么意思自己翻字典吧

■山西 坏香橙

在常人的印象中，理想化的平面媒体产业结构大致形态不外如此：作者制造话题，编辑归纳整理，读者阅读消费，三方各获所需，皆大欢喜。然而就像物理教科书上定义的理想状态一样，这种简洁稳定的供求关系终归只能是幻想——从某种程度上讲，身为内容编写人的作者与乐趣接受方的读者时常会发生重叠，读者与作者的观点也难免相互抵触。同样，在杂志上、在网络上关于RTS游戏的讨论中同样可以让你幻想破灭——这不是暴黑、暴白那么简单的问题。如果有人在言论中过多地展现出偏见和错误，那又该如何收场？

既然玩家针对RTS游戏的矛盾观点是客观存在，而某些观点有明显存在谬误，那么这次对谈的目的便是要来分析解决这个麻烦（这次的讨论登场的双方仍旧是坏香橙与朋克·赛诺斯，他们在1月下那期已经出场过一次了）。上篇的中心议题我们借由“命令与征服”的剧情设定而起——C&C系列的剧情比你想象得更严肃，通过这次讨论你会看到来自“坦克大决战”背后的真相。

坦克大战?

赛诺斯：但凡熟悉电子娱乐潮流论调的读者都知道，对国内电玩圈来说，游戏设计技术与理论的推陈出新并非玩家讨论的核心所在，有关各种新旧理念展开的争执才是他们真正关注的焦点。TV Game界仰赖硬件机种划分人群，索匪、任青、软饭三足鼎立，真是明快阵营对立；相比而言，PC Game界在派别关系上都要复杂得多，由此派生的各种言论自然也是错综复杂，但他们之间由于千丝万缕的联系和门派之别产生的言论反而更具趣味性与可读性——所谓业内八卦局势，大抵便是如此。

坏香橙：身为看客，若想在诸多立场目的各不相同的论调中推举娱乐性最强的群体，那么所谓的狂热拥趸Fans集团必然会是这尊金酸梅大奖的不二得主——厮混过各种电子游戏主题BBS的玩家都清楚，无论是大众还是冷门，高玩还是菜鸟，但凡某某某游戏或厂商的拥护者觉醒了唯某某某独尊的极端主义思想，那么紧随而来的必然便是无数直抵各类下限实属圈内奇观的行为艺术示范，值得各路群众围观拍照留名纪念。以欣赏的角度而言，这种卖力的无厘头表演不乏捧腹一笑的价值，但若用批判的观点来看，如此这般不负责任的言论除了颠倒黑白、淆混是非外，哪还有半点价值所在？

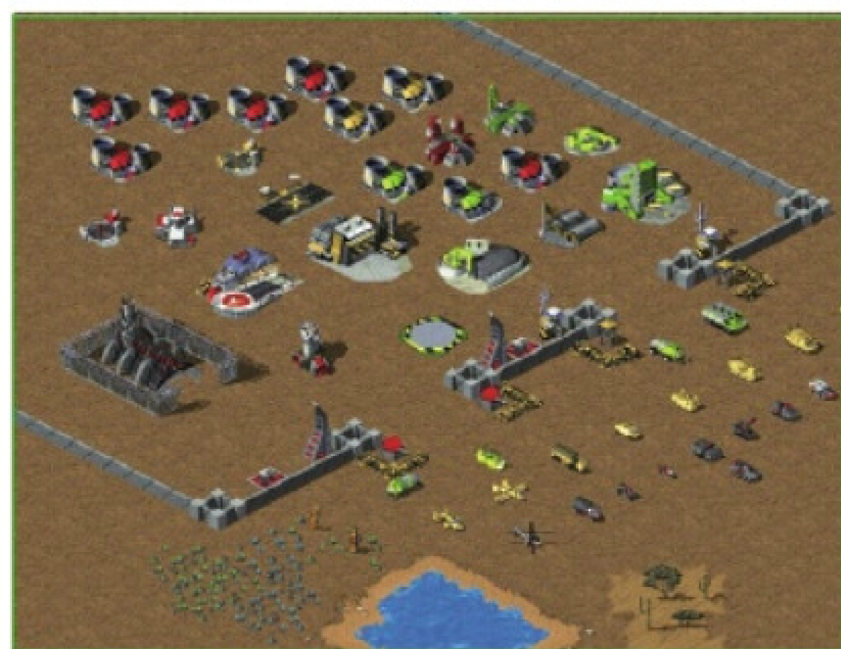
赛诺斯：很好，你这是“吃果果”的挑衅。

坏香橙：彼此彼此。既然谬误已经诞生，那么拨乱反正便是理所当然的后继程序。得罪某些人不是重点，真相总是需要阐明的，不是吗？

赛诺斯：是的，但对你所讽刺的那些狂徒来说，恐怕只能是“但愿如



（上图）《Return of the Dawn》，一个基于C&C初代设定的复刻MOD。注意爆炸效果——其实C&C2引擎的实力还是不错的
（下左图）事实证明，怀旧派骨灰玩家的心态与作为有时候就是那么令人瞠目结舌……否则你能怎么解释这两个基于C&C2的MOD存在的意义
（下中图）看不出精细何在？留意弹坑、泰矿和水边的形状
（下右图）《The Dawn of the Tiberium Age》，一个更纯粹的C&C初代复刻MOD，还原度大约在95%左右







此”罢了。OK，题外话到此为止，下面让我们进入正题？

坏香橙： 嗯，还是让我们依照惯例，以小见大，从浅入深地开始吧。不妨先从大众化的例子说起：从平凡玩家的视点来看，“命令与征服”系列游戏给你留下的印象如何？

赛诺斯： 坦克大战？

坏香橙： 干脆利落。那么，关于这部一般玩家记忆中纯粹以海量装甲单位席卷制胜的RTS游戏背景，你所了解的又有多少？

赛诺斯： 寥寥无几。不过，那种东西果真存在吗？

坏香橙： 好吧，这条质疑明确无误地揭示了如下现状：拜语言差异与舆论宣传影响所赐，尽管C&C系列进入国门已达十几年，但对大众玩家而言，有关这部游戏的背景设定剧情要素依旧停留在“我不知，故不在”的保守性失明阶段。限于篇幅，在此不可能将系列编年史完整地阐述出来，但做出基本程度的介绍依旧是绰绰有余的：第一个话题，对于RTS的“设定”来说，你的理解又有些什么？

赛诺斯： 当然是各类兵种、武器与技术设备的原理介绍，还能有什么？

坏香橙： 还能有你忽视的重要一点——资源呢？

这些怎么设定？

赛诺斯： 资源？你所指的是水晶、黄金、矿石一类的东西？这些东西需要设定吗——等等，这些东西又能怎么设定？

坏香橙： 你觉察到了，很好。在一般印象中，传统RTS中的“资源”要素存在是如此的天经地义，以至于诸多厂商在致力于撰写千姿百态的兵器设定时往往理所当然地将这个重要概念的成型机理忽略过去。久而久之，玩家形成如此心照不宣的淡漠印象倒也不足为奇——那么是否所有厂商都选择了刻意回避呢？答案是否定的。事实上，早在发售于1995年的《命令与征服》初代，Westwood便在这款看上去粗陋不堪的游戏中作出了详尽的行动表率：没错，那就是Tiberium，也就是常说的“泰矿”。从形态上来看，这种来自外太空的类植物活性物质除了具有强烈毒性以及改变所接触生物DNA序列的危险特质外，更拥有一项引人瞩目的经济价值，那就是可以从接壤的泥土中萃取矿物与金属元素，并在地表生成高浓度的固态结晶实体。显而易见，相比依赖大规模复杂机械装置进行采掘的传统采矿业，利用特殊设备对露天环境下的Tiberium晶体进行收集加工，无论在效率还是成本上都可谓占尽了优势。那么，现在的问题就在这里：作为游戏背景中的骨干设定，这种近似理想化的资源采集方式存在现实参考依据吗？

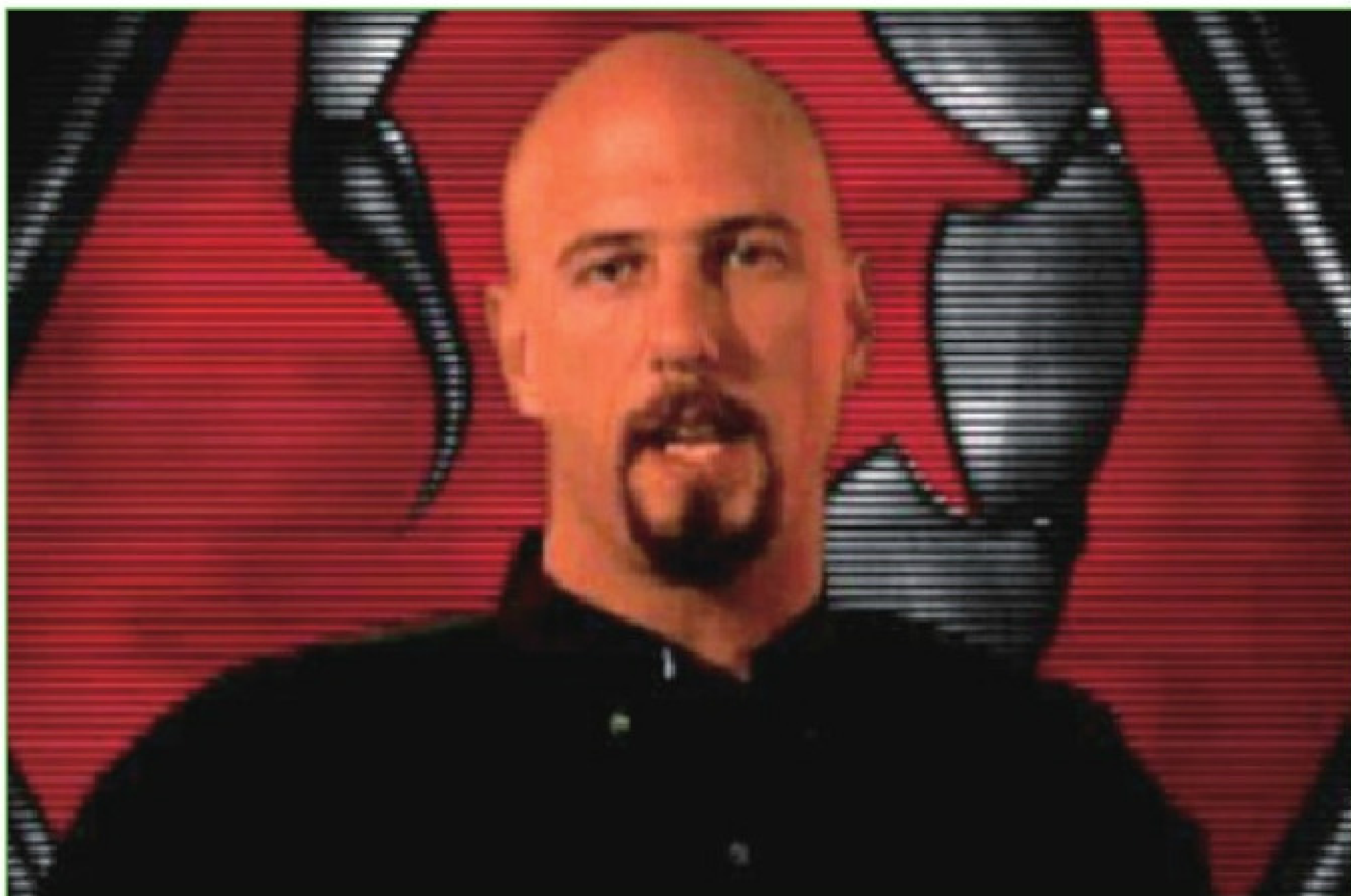
赛诺斯： 我认为应该不会有什么实际例子吧。矿工向来就是高危险职业的代表，如果真有这么轻松的开采方式那没有理由不被推广，但我们在新闻里看到的依旧是庞大的矿山与阴暗狭窄、联通复杂的矿洞，不是吗？

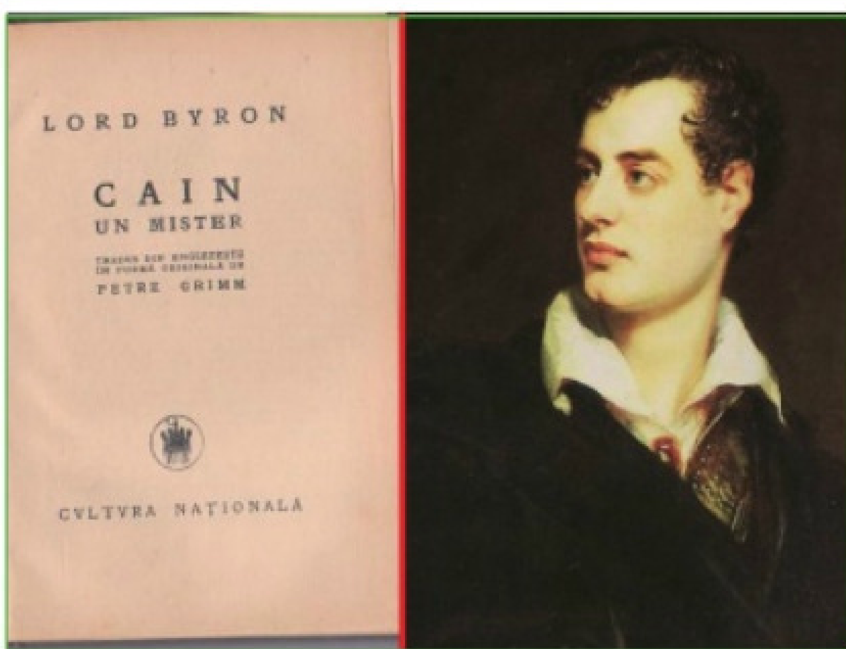
坏香橙： 并非如此。事实上，尽管在现实中像Tiberium那样功效强大的生态提炼作物尚属幻想，但拥有富集特定矿产元素能力的植物的确是存在的，典型例子如海州香薷和紫云英——前者俗称“铜草”，顾名思义具有可观的铜元素吸收富集功能；而从后者的草木灰中提取半导体材料硒的实验已经获得了不错的成效。可想而知，如果采用基因工程对这些本身便具有元素富集特性的植物进行定向强化，那么大规模的生物资源开采循环利用，绝不是什么夸夸其谈的异想天开。其实，不仅仅是Tiberium，在C&C的世界观内大多数概念设定都是基于现实技术理论展开的合理推想，而这也正是C&C这种充满现实气息的故事背景重要的魅力所在。

赛诺斯： 原来如此。很不错的传统式科幻定义。不过，C&C的整体基调都是这个味道吗？

坏香橙： 远不尽然。实际上，C&C系列背景设定的质量要远比“坦克大战”的玩家印象更复杂更厚重，这方面最直观的例子就是系列主角的设定——对消费者群体主力为青少年的电脑游戏来说，正气凛然、深明大义几乎是标准的主角模板定式，退而







（左图）史上第一桩杀人事件的案发现场……上帝你在干啥?
（右上图）事实证明，怀旧派骨灰玩家的心态与作为有时候就是那么令人瞠目结舌……否则你能怎么解释这两个基于C&C2的MOD存在的意义
（右下图）用该隐的故事开涮上帝的例子中不乏名家，这位以《唐璜》闻名天下的拜伦爵士就是个中翘楚——瞧，这个话题的争议性就是如此的历史悠久

求其次的选择也是“自我纠结不清、矛盾不断，但终究崇尚正义”的悲剧英雄一类，真正意义上的反派主角塑造起来其实非常困难——但C&C却再次示范了特立独行的成功榜样，没错，那就是凯恩（Kane）。

赛诺斯：游戏史上最著名的神棍光头之一。

凯恩和该隐

坏香橙：没那么简单。这里要强调一条常识：在西方背景下的创作者进行艺术构思时，最常见的借鉴目标有两个，其一是莎士比亚作品，其二便是《圣经》。前者的参考价值在于数不尽数的妙笔，后者的频繁援引则要归功于其本身在西方道德领域的规劝意义——因此，在一般的主角模板或情节模式致敬中，我们最常见的便是提取自人文气息浓厚的《新约》中的正面典故，即便偶有从充满寓言意味的《旧约》中进行攫取，一般的选择也是亚当与夏娃之类众所皆知的噱头。了解过这些基本套路后，对比一下C&C系列中的凯恩，我们不难发现Westwood创造的这个角色是何等的特立独行，一起来看：

正如随处可见的人物资料所述，“Kane”这个名字可以用谐音转换为“该隐”（Cain），即是《圣经》中所记载的人类先祖之一。那么这位该隐在原教旨出处中又代表何种含义呢？要回答这个问题，不妨先来看看这些对比列举：在号称西方伦理观念基石的《圣经》原本中，诞下救世主耶稣的圣母玛利亚（Mary）一共存在6位同名人物；对耶稣施行洗礼的施洗者约翰（John）则能在经文中找到5个重名者；甚至恶名昭彰、代表“背叛”的犹大（Judas）也可以透过厚厚的卷宗发现3个和自己名号一致的家伙。相比之下，又有多少人冠用该隐这个算不上拗口的名字呢？答案是仅此一位，再无第二。由此可见，且不论地位如何，该隐在教义中所指代的隐喻起码是非常明确的——而在大多数信奉基督的正统教派理念中，该隐这个角色所隐含的寓意无一例外都是“罪恶”，个中缘由看上去并不复杂：作为亚当与夏娃被驱逐出伊甸园后产下的第一代人类，从出生起该隐的身上便流动着不干净的血脉；在自己的献祭被上帝冷落后，心怀妒忌的该隐丧尽天良地犯下了人类史上第一桩谋杀命案——那个不幸的受害者正是该隐的血亲兄弟，也就是祭品受到上帝青睐的亚伯。显而易见，如果真要给这个乍看之下罪无可赦的家伙冠上一个定义的话，恐怕除了“原罪的化身”外答案再无别它——这就是所谓西方普世道德观下该隐的寓意。

赛诺斯：好一个根歪苗黑的天生坏种——不过这个“所谓”又是什么意思？

坏香橙：非常敏锐，值得表扬。之所以要用“所谓”来形容该隐的这种喻义，归根结底就在于其罪行的真相实在值得商榷——犯下杀人命案的是该隐本人不假，但唆使此人动手的原力又在何方？还是让我们从头看起：根据《旧约·创世纪》的记载，无所不能、代表正确本身的上帝在创造了亚当、夏娃这对人类原型后，顺理成章地将这两头“完美”的造物放进了某个可让人饱食无忧、混吃等死的乐园里——也就是伊甸园。之后，便是大家所熟知的夏娃被蛇诱惑，伙同亚当吃下代表智慧的禁果，觉醒自我意识后受到上帝惩罚被逐出伊甸沦为人类始祖的故事。

在此劫难之后，流落凡间的亚当与夏娃诞下的第一对子嗣，就是该隐与亚伯。讲到这里，有心去寻来圣经原本进行对照的读者想必不难发现这段过程中存在的疑点：1.既然亚当、夏娃与伊甸园都是上帝的造物，那么为何上帝要刻意造出“禁果”这个显而易见的漏洞，并且堂而皇之地放在园内触手可及的地方，甚至故意留下“蛇”这段病毒代码？

2.亚当与夏娃被逐出伊甸园产下亚伯与该隐后，这两位诞生于尘世间的凡人又做过些什么？该隐成为了农夫修理地球，从土里刨食；亚伯则投身畜牧业当上了羊倌，两者都没有怨天尤人而是选择了自食其力，何过之有？然则有那么一日，依旧对上帝心怀敬意的两兄弟奉上了自己的出产做祭品——泥腿子该隐献出来的自然是









（上左图）其实除了光头佬之外，C&C系列有关这方面的噱头还有很多，对当今的玩家来说最熟悉的例子莫过于是费城空间站的毁灭——不妨把它视为主客观立场对换的巴比伦塔
（上右图）凯恩同志野望的阶段性成果，来自C&C2的Cyborg Commando——这东西原本是人，至于现在的成分么……
（下左图）无数人在说C&C2是一部彻底失败的作品——但实际上作为承前启后的一代续作，这部游戏的存在本身便非常耐人寻味——不妨对比一下现在的“星际2”与前作的差异与关系
（下右图）还有多少人记得GDI的标志色其实是金色呢？

五谷杂粮，相比于牧羊人亚伯祭出的供奉明显略逊一筹——后者献上的是羊脂与头生的羊羔。结果，无所不能的上帝毫无悬念地看中了亚伯奉献的肉与油与血，对该隐送来的祭品不屑一顾——对此该隐大为光火，此时却听到那不见其形的大能振振有词曰：

“你为什么发怒呢？你为什么变了脸色呢？你若行得好，岂不蒙悦纳？你若行得不好，罪就伏在门前。它必恋慕你，你却要制伏它。”

赛诺斯：见鬼，明明是自己挑肥拣瘦还要怪罪那上供的“行得不好”——上帝这是搞什么乱？

坏香橙：还没完呢。随后，怒火中烧的该隐怀揣着饱受上帝冷遇的情绪出手干掉了自己的兄弟，那得到了上帝恩宠的亚伯。此时，坐观血亲内斗相残的上帝又摆出一幅审判者的架势翩翩而来，只手一挥，被怂恿犯事的不明群众该隐就变成了罪无可赦的恶人，此典故从此便一路流传至今，这就是该隐的故事。怎么样，无所不能的上帝带来的公义感觉如何？

赛诺斯：何等的莫名其妙——该隐明明就是被教唆的受害者好不好，如果不是上帝多管闲事挑拨离间，该隐又有什么理由对手足兄弟痛下杀手？这分明就是刻意栽赃外加存心设计嘛！

坏香橙：这种觉悟真是美妙无比。事实上，现今盛行于世的《圣经》其原型是公元前20世纪左右饱受压迫的犹太人为了团结民众施行民族主义而编撰的精神工具，诸如原罪之类莫须有的罪名，实际上都是对彼时民族所受迫害苦难做出的空想化解释而已，和所谓的神圣罪业压根沾不上半点关系。

了解过这个典故的来由，明白了所谓的上帝是如何的“不可名状”之后，不妨让我们抛开那不着调的圣训用凡人的眼光来重新审视该隐的身份：和亚伯一样，该隐是亚当与夏娃吃下禁果后诞下的后代，抽象意义上可以说是传承了来自禁果的精华——那么禁果又意味着什么呢？是代表人类自身意志的“智慧”。而在此之后，该隐对亚伯施以毒手的整个过程可以视为一个整体，即意识觉醒初期的人类对自我价值观定位展开的摸索尝试。为什么无所不能的上帝没有对犯下大罪的该隐施以重裁？因为这里的上帝所代表的仅仅是人类蒙昧时期刚刚萌发的道德原则，该隐本身则可视为人类存在意志本原的化身，相比之下两者孰轻孰重，答案显而易见。

源于现实高于现实

坏香橙：领悟到这层含义后，回头重看C&C系列的主角凯恩，我们不难发现这个角色的存在几乎就是以上理论的现行例证：作为C&C世界观下头号反派组织NOD兄弟会的唯一真正领袖，这个光头的价值标准与行事作风无不展现了超越一般权力占有欲——也就是标准反派模板的核心——的更高境界：NOD兄弟会这个触手遍及全球的宗教团体内部凝聚力几乎完全集中在领导者凯恩的思想之上，而这位核心人物的思想宗旨只有一个，那就是利用Tiberium这种来自天外的神秘物质将人类提升至更高的层次。

与一般意义上的财富价值无关，尽管通过对Tiberium开采技术关键环节的垄断使得凯恩和兄弟会聚敛了庞大的资产，但这所有一切行为都是为了让那个更为崇高的目标——藉由Tiberium的力量让人类进化——实现而做出的铺垫。

然而，正如作为人类之子的该隐为觉醒付出的代价一样，尽管拥有美好的理念，尽管拥有远远超越凡人的智慧与生死观，凯恩所代表的身份概念终归没能让他的行为观念跳出人类价值观局限性的窠臼——不管是游戏内容还是背景设定，所有资料的内容明确无误地显示出了凯恩利用Tiberium“进化人类”的真相：直接









（左上图）《命令与征服——变节者》，一部FPS形式的外传游戏，封面风格倒是和正传作品一脉相承
（左下图）《变节者》的一大卖点就是可以驾驶C&C系列中出现过的车辆展开作战，MOD当然会保留这个优良传统
（右上图）《The Red Alert》——唔，对于相当一部分人来说，这个MOD代表的原作恐怕会更具怀旧意味吧
（右下图）盟军部队大集合——3种拎箱子的安全盔可不是Bug，玩过原作就知道

利用Tiberium令生物产生变异的特性对人类展开直接改造。或许在这个光头阴谋家的设想中，这个原始粗糙的环节仅仅是进化行动的初期阶段，但这种以泯灭人本位道德观为代价展开的改革是绝对不可能被基本伦理价值观念接受的。因此，尽管在某种意义上凯恩的目的可能体现了人类本质上的存在意义，但代表着人伦道德价值本位的正派集团依旧毫不犹豫地对凯恩意志的执行组织展开了剿灭——没错，这就是全球主动防御组织（Global Defence Initiative，即GDI）的存在价值。

和奉行神秘主义的NOD兄弟会相反，GDI的构成基础无疑是世俗化的——作为全球秩序力量的最高代表，这个形式上的国际正规军组织实际已经成为掌握了成员国技术与权力的超级大国，颇具讽刺意味的是，尽管其成立目的在于遏制Tiberium在全球的扩散并与邪恶的NOD兄弟会进行对抗，但支撑GDI组织存在的资本基础却是Tiberium开发产业——战略与战术层面都是。正因为如此，尽管在两次泰伯利亚战争中GDI都取得了形式上的胜利，但全球自然环境的急剧恶化却也是不争的事实。这是一场走向毁灭的战争，这场战争的价值并非取得战略胜利的阵营归属，而在于这场战争的意义本身。

赛诺斯：何其复杂，让我来大致归纳一下：全球超级大国的崛起，激进独裁宗教组织的威胁，以及基于经济资源垄断展开的争端可以视为基本层面的内容；高科技军事技术前提下战争的意义，以及面临灾难与变革双重选择时价值观与人性的抉择可以看作深化拓展后的含义，果然，相比于宣扬单纯英雄主义的架空式奇幻背景，C&C系列的世界观别有一番厚重的味道。

坏香橙：嗯……完全正确。为什么在这个Westwood已然逝去的当代依旧有不少C&C系列的死忠钟情于这片没有英雄也没有儿女情长的末世场景？正是因为这种源于现实但又高于现实的超写实式世界更容易激发观望者的反思。如果仅仅由于自身水准不足以达到欣赏底线，便武断地认为这种世界观设定毫无价值，那么除了哀其不幸，笑其不争外又能落得什么评语？

赛诺斯：真正内涵的又一次胜利，热烈鼓掌。

编后：有关C&C系列剧情的分析到这里就算是告一段落了，下期中旬刊请关注话题的第二部分：广义RTS的系统理论设计。





战争不是儿戏，不要仅仅由于两者在某些形式上有所类似就将其混为一谈——当然，如果你依旧喜欢在沙坑里嬉戏的话那算我什么都没说

格雷格·古德瑞奇

复兴《荣誉勋章》

“我们一直与美国军方有着良好的合作关系，我们可以得到第一手的资料和情报，可以带给玩家们基于真实战场同时不失娱乐性的游戏。我们从未考虑用一个随意爆核弹的剧情去哗众取宠，娱乐可不是这样被炮制出来的！”



（上图）面对GameTrailers的话筒，大叔显示了自己会喷的本色
（左下图）“农夫也疯狂”系列游戏，无论是封面还是主菜单，从中你可以看到当年年少轻狂的南方佬Greg的粗鄙一面……
（上右图）《重返德军总部》大概是十多年来最好的一部“德军总部”了





■北京 红黑军团

“是的，没有序列号、没有副标题，因为这将是“荣誉勋章”系列的一次彻底重生。” “我们一直与美国军方有着良好的合作关系，我们可以得到第一手的资料和情报，可以带给玩家们基于真实战场同时不失娱乐性的游戏。我们从未考虑用一个随意爆核弹的剧情去哗众取宠，娱乐可不是这样被炮制出来的！”这些目标直指某款风头正劲的军事题材FPS且火药感十足的话，出自站在我们面前这位胡子男之口，他是电子EALA首席监制，同时也是MoH新作的执行制作人——Greg Goodrich。

“悬疑与恐怖”

1992年，Greg加入了乔布斯（Steve Jobs）的NeXT电脑公司（曾经在上世纪90年代推出过风靡一时的NeXT系列个人计算机和工作站），担任软件开发师。1994年，Greg加盟“三叶虫软件”（Trilobyte Software），成了一名游戏制作人。他的第一部作品，是1995年CD-Rom游戏的销量冠军——冒险游戏《第11小时》（The 11th Hour）。这部游戏是《第七访客》（The 7th Guest）的续集，故事发生在前作60年之后的1995年，故事的主角是电视节目《未结案件》的调查记者Carl Denning Jr，节目的制片人，同时也是Carl的情人Robin Morales在哈德逊河流域的一个名叫哈利（Harley）的小镇上神秘失踪，于是Carl携带了他心爱的便携式电脑，只身前往这个阴森恐怖的小镇调查爱侣的下落，同时也揭开笼罩在这里的阴云。作为一个新锐制作人，“三叶虫软件”并没有赋予Greg太多的制作权限，这使得《第11小时》的游戏方式完全照搬了前作。但Greg却将游戏系统与剧情紧密联系，为前作的玩家献上了一段更为紧张、更具有恐怖与悬疑气氛的黑暗旅程。这部游戏获得了1995年New Media Invision Awards评选出的“最佳策略/解谜游戏”“最佳互动电影”，以及同年International Cindy Competition所颁发的最佳恐怖题材游戏殊荣。

“子弹上膛”

1996年，Greg加入了Xatrix Entertainment工作室，在《第11小时》上的成功，让他获得了对新作“独断专行”的特权。在FPS发展史上留下浓墨重彩，同时也是由于巨大的文化差异而被不少国内玩家忽略的作品——《农夫也疯狂》（Redneck Rampage）就这样诞生了。在这部作品中，Greg充分发挥了一个美国南方佬的粗鄙本色。这款游戏非常“有趣”，一方面是因为它从头到尾都充斥着脏话和俚语，乱到只要不是美国南方土著，就很难搞清屏幕中的闹剧背后究竟是怎样一个故事；另一方面，则是由于它的彻头彻尾、从里到外的荒诞：游戏描述了两位南方老农试图从外星异形手中夺回自己的土地，你除了可以屠杀外星人，还可以虐杀家禽，甚至将猪马牛羊当成战斗的武器。Greg如此的放肆，触怒了不少视游戏为洪水猛兽的卫道士们，甚至动物保护组织也对这款游戏口诛笔伐。有意思的是，当Greg后来负责《异形》游戏版的制作，向女主演Sigourney Weaver发出代言邀请时，遭到了无情的拒绝。原来这位银幕上的异型女猎人，在现实生活中是一个动物保护主义者，她早已经对这位《农夫也疯狂》的制作人严重不爽了。

1999年，Greg与Xatrix的几位当家制作人一道，对原单位进行了改组，新成立了“灰白质工作室”（Gray Matter Studios）。新制作组同Activison签订了长期合作协议，他们的第一部作品是后来大受好评的《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein），这部FPS为Greg赢得了2001年的“互动艺术与科学学院奖”。凭借这块敲门砖，“灰白质”成为了动视的全资子公司，开发了

《使命召唤——联合进攻》（Call of Duty: United Offensive，《使命召唤》的资料片）以及《使命召唤2——大红一师》（Call of Duty 2: Big Red One，《使命召唤2》的PS2和Xbox版），但这些作品已经与Greg毫无关系，此时的他已经将目光投向了更为宽广的舞台。

全面战争

2002年，Greg进入福克斯影业，当时的福克斯急于在影视题材改编游戏领域与EA公司一争高下，他们将产品开发部副总裁的位置交给了Greg。在他的指导下，《吸血鬼猎人巴菲》（Buffy the Vampire Slaye）和《辛普森大逃亡》（The Simpsons Hit and Run）两款游戏的销量均突破了700万套——这是大概同类题材游戏至今也无法打破的记录。

2005年，Greg收到了雪乐山的委托，担任RTS游戏《冲突世界》（World in Conflict）的执行监制。这部在战争题材游戏发展史中具有里程碑意义的作品，可谓是火爆而不失厚重，精致不止外表，内涵彰显人文。然而在开发之初，团队中的各个部门存在着巨大的矛盾。游戏的主体开发是由位于瑞士马尔默的Massive Entertainment完成的，这个曾制作过《地面控制》的团队，希望游戏能够延续这部作品的火爆和诙谐。远在美国本土，由Larry Bond（Tom Clancy小说《红潮风暴》的合作作者）领衔的剧作团队，则希望游戏能够延续Tom Clancy的经典风格。这种分歧很容易让游戏的故事和操作出现让人无法忍受的差异，导致游戏氛围的失控。

这段只存在于游戏中的，基于冷战末期背景创作而成的架空历史，“真实”到仿佛就曾经发生在我们的身边。通关后荡气回肠的“历史”和鲜活的人物所演绎的故事，让玩家久久不能平静。居于幕后，Greg肯定在两个团队之间没有少磨嘴皮子。

收复失地

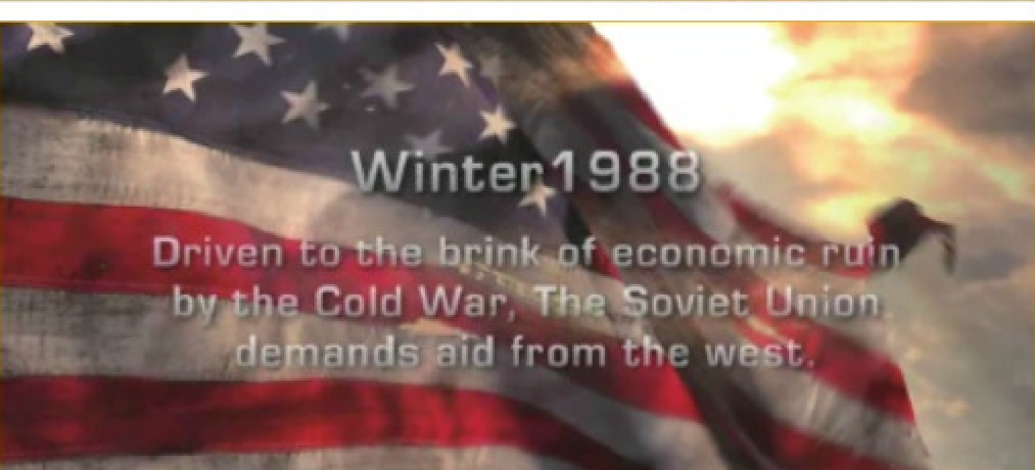
自从Jason West带领原2015小组的核心开发人员出走后，《荣誉勋章》便开始做自由落体运动，与其说是核心人员的流失，不如说是固有风格的丧失。EA投入巨资也无法阻止MoH系列的颓势。

由Greg担任执行制作人的新MoH，主攻方向是为这个“古老”的品牌注入失去已久的灵魂。从MW2的表现来看，MoH经典的“脚流互动电影”已经走入了极端。新MoH的整体风格强调“真实”。这种“真实”与《闪点行动》《武装突袭》的高端模拟风格有很大的差异：MW2为了劲爆剧情而创造出根本不存在的人物、组织以及根本不可能发生的事件，MoH则对准了正在阿富汗战场执行“反恐”任务的正规军和特种部队。

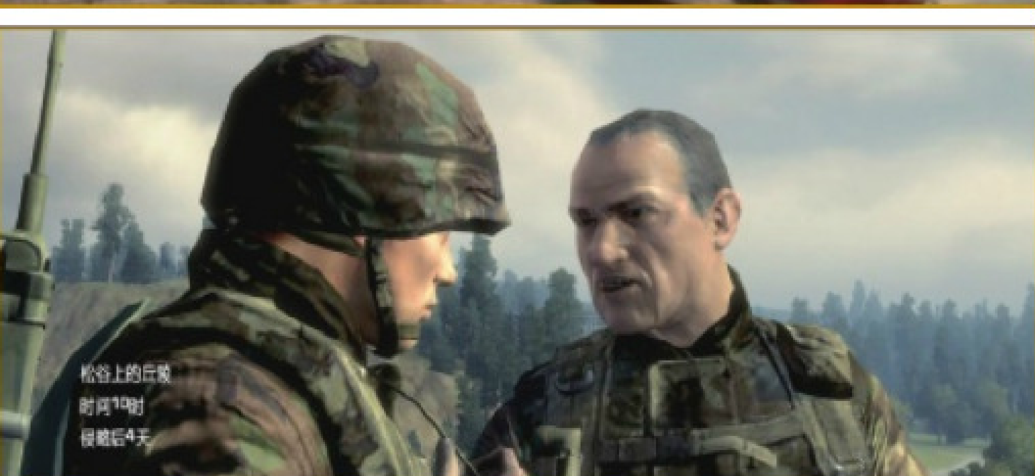
近期由Greg亲自剪辑的MoH《电话留言》预告片，更是展现游戏风格的一个神来之笔：大兵们乘坐直升机奔赴战场，机舱中的他们面色凝重，“我一切都好，很快就可以回家”的留言，与直升机编队随后遭遇的伏击形成了鲜明对比。这部以海豹特种部队在阿富汗那次彻底失败的“红翼行动”为原型制作的短片，具备着很强的现实感染力。“这部短片是我们的得意之作，因为它有窥一斑见全豹之效，同时也反映了战士们踏入战场前的全部心理活动。”Greg在MoH的发布会上曾对着镜头侃侃而谈。在场的美国陆军公共事务部的联络官看完短片后也被其中的悲壮氛围感染，他指着银幕说：“这就是我们为何会与这支开发团队合作，这也是美国陆军继续支持MoH作品的原因所在。”P









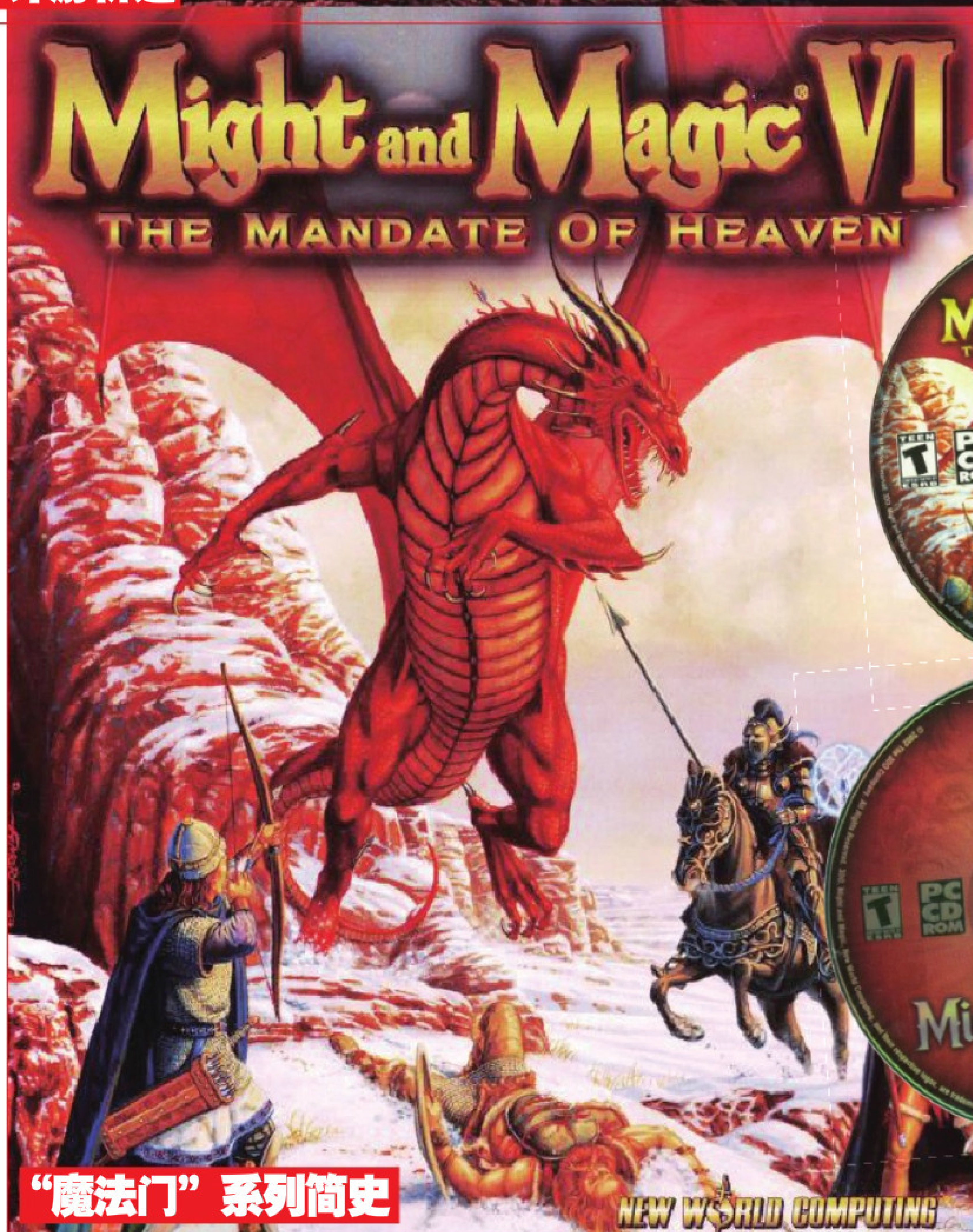




（左上、中、下图）跟随《冲突世界》，Greg又出现在一线大作的背后。《冲突世界》的两个团队似乎不太和谐，Greg最终协调各方力量，把握游戏基调，创造了这个经典

（右上图）Greg告诉《Xbox官方杂志》，MoH事实上早在今年1月就已经基本制作完成。在接下来的10个月时间里，他将带领整个开发组对这款游戏的细节进行修饰和打磨。或许这位大胡子猛男真的能够擦去覆盖在MoH经典招牌上的厚厚灰尘，散发出全新的光彩

（右中、下图）福克斯时期的Greg创造了影视题材改编游戏销量随意数百万的神话，但这样的游戏销量再高恐怕也会叫人觉得索然无味





“魔法门”系列简史

难以忘怀的恩洛斯

《魔法门Ⅵ》的汉化虽然有点“土”，可毕竟充满诚意，更重要的是它消除了语言的隔阂，剧情译文自然生动，魔法译名妙趣横生，能较好地让玩家融入游戏中，一睹西方奇幻RPG大作的真实风貌。

■湖北 莫格娜·黑杖

角色扮演游戏发迹于上世纪70年代，早期的作品如1975年的《pedit5》和《dnd》，都是受了TRPG和早期文字冒险游戏的启发，dnd更是规则的衍生品。这些古董级RPG在现今看来只具有研究意义，已经丧失了游戏价值——无论是从画面还是游戏方式来看都相当简陋，无非是在一个由线条组成的地牢里战斗而已，对当时玩家造成的影响也微乎其微。直到1980年《创世纪》（Ultima I: The First Age of Darkness）的出现，才彻底改变了RPG的境况。

《创世纪》对欧美RPG来说是具有里程碑式意义的，它就像是一个分水岭，在它之前是RPG的萌发期，之后的10年里是RPG的黄金时代。它影响了包括“巫术”（Wizardry）、“魔法门”（Might and Magic）在内的一系列经典RPG，并与后两者并称为“欧美三大RPG”——或者说，已逝的三大RPG，地牢探索、第一人称视角、开放式的游戏方式也形成了欧美RPG的传统风格。

无尽的缅怀

这些诞生于上世纪80年代、每个系列都拥有八九款作品的传统RPG，一度被认为是游戏界的常青树，然而现在留给玩家的只有无尽缅怀——“创世纪”系列由于9代“无尽的Bug事件”引起嘘声一片，直接导致这个声名远播的伟大系列不能得以善终；“魔法门”同样死在第九部作品，拙劣的操作和画面表面以及违背了系列初衷——“自由与探索”的游戏方式，让全3D化的“魔法门”成为玩家心目中永远的痛；“巫术”系列大概是三大RPG中死得最风光的——在沉寂了9年之后推出的《巫术8》（Wizardry 8，2001年）是一款上乘之作，保留了回合制战斗、复杂严谨的系统等核心向特色，在玩家的惋惜与不舍中划上了完美的休止符。“创世纪”和“巫术”系列由于缺乏正式代理商，对国内玩家来说有些距离感，

“魔法门”系列最辉煌的6、7两代由上海育碧代理并汉化，随后8、9代也被引进国内，“魔法门”因此成为国内玩家接触欧美RPG的启蒙式作品。

“魔法门”缔造者

1983年，Jon Van Caneghem在自己洛杉矶的家里，与Mark Caldwell一起建立了新世纪电脑公司（New World Computing，NWC）。受了《创世纪》的启发与影响，Jon制作的第一款游戏便是与其类似的RPG——《魔法门》（Might and Magic: Book One），从策划、剧本、程序到美工、音乐都由他独立完成。这款凝聚了Jon 3年心血的游戏终于于1986年的圣诞发售了，它比《巫术》浅显，比《创世纪》复杂，以在当时出类拔萃的画面效果、完全开放的游戏世界和宠大的任务体系征服了无数玩家，一经问世便引起了强烈的反响。续作的开发成了顺理成章的事，在随后近10年的时间里，“魔法门”共推出了5部质量出众的续作，神话得以继续。

生活在恩洛斯的人们

“魔法门”系列素来以波澜壮阔的世界观和无与伦比的自由度著称，它创造了最令人神往的虚拟世界之一——恩洛斯大陆（Enroth）。恩洛斯是一个类中世纪的魔法王国，是一块曾经演绎了无数英雄史诗的土地：从诗情画意的新索匹格到威严宏伟的铁拳城堡，从黄沙漫天的飞龙沙漠到迷雾重重的浓雾岛，从银装素裹的冰冻高原到终日不见阳光的地下城，处处闪耀着剑与魔法的光芒。当然，还有传说中在某个黑暗中的洞穴中等待冒险者去挑战的巨龙。

恩洛斯大陆是如此迷人，成千上万的冒险者漫步在这片广袤的土地上，他们在黄昏之时登上山顶欣赏那夜幕降临前的最后一抹夕阳；清晨在布特雷格岛屿上闲庭信步，让港口停靠的船泊随意将自己带到恩洛斯的任意一个角落；傍晚在嘈杂的新索匹格的旅店内叫上一杯美味的朗姆酒，打听城镇中的趣闻逸事；倾听铁拳城堡的鸟语花香，探索布莱克郡的狼人传说，拯救美丽少女于危难之中……生活在恩洛斯里的日日夜夜，是让每一位冒险者都刻骨铭心的美好回忆。

包罗万象的魔法是“魔法门”的重头戏之一，它被分为光明、黑暗、灵魂、心智、肢体等9个门派，包含了从攻击、治疗到辅助、旅行等99种各具特色的魔法。其中最有名的莫过于所向披靡的黑暗系究极魔法——末日审判，这种惨绝人寰的屠城杀手，可以在瞬间让整屏生物都痛不欲生，这种强力的魔法只能在室外使用且有每日使用次数的限制，但这并不妨碍它成为最受玩家欢迎的范围魔法……

此外，游戏中最讨人喜欢的，大概就是那些能开阔玩家视野，拓宽玩家脚步的旅行魔法了。如光明之火能扩大玩家在黑暗中的可视范围，这可是玩家在夜间杀人越货的必备魔法；凌波微步真的可以让玩家像武侠小说中的轻功大师一样，漂浮在粼粼水波之上，从而到达一些人烟罕至的海中群岛——据说某个疯狂的科学家



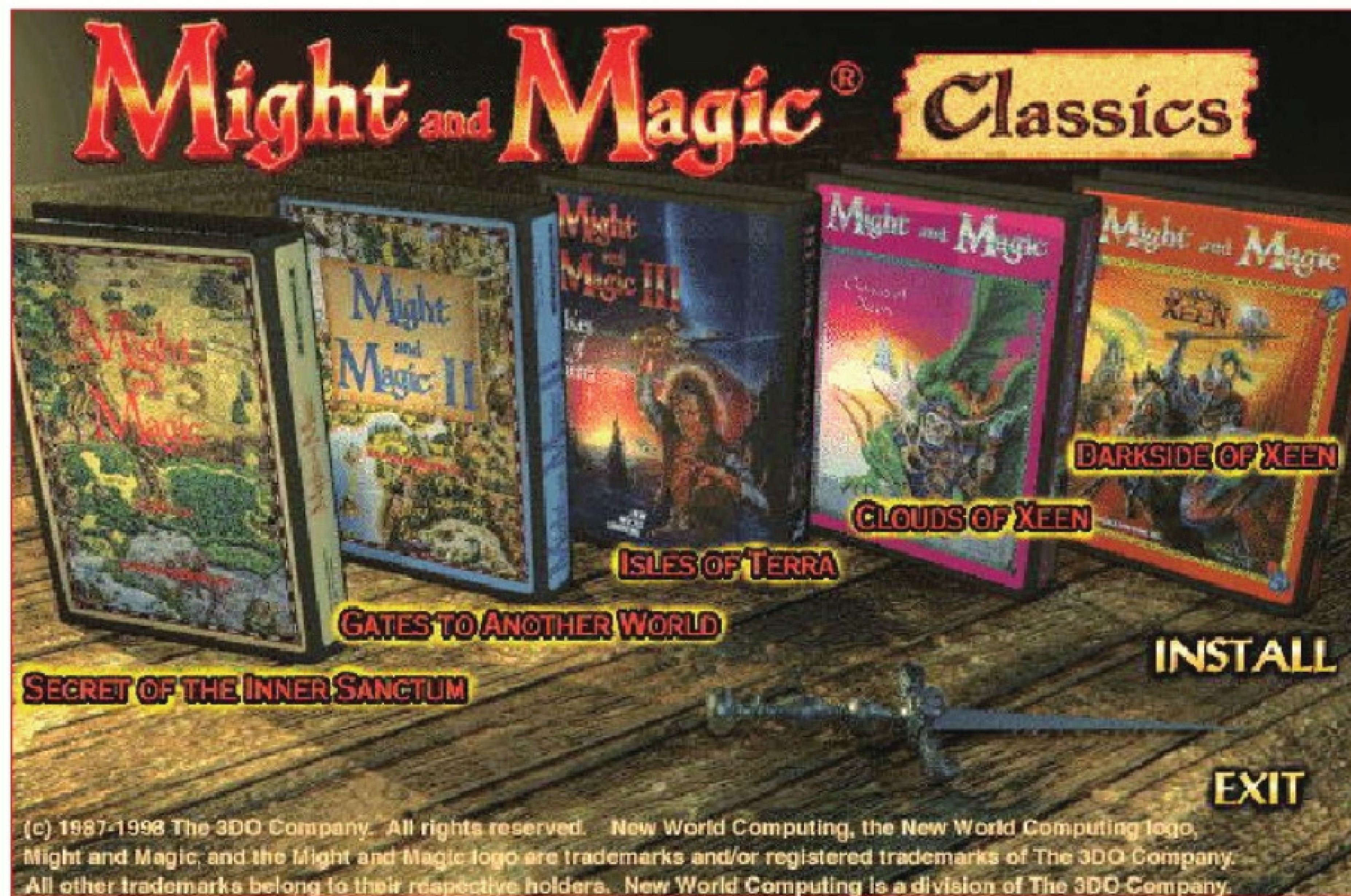
（上左图）欢迎来到恩洛斯大陆
（上右图）“魔法门“之父Jon Van Caneghem，3DO倒闭后加入NCsoft，后又与人自建公司，但再无建树
（下左图）还记得这熟悉的Loading画面吗？
（下中、右图）“魔法门”中，龙是必不可少的，机器人也是必不可少的……

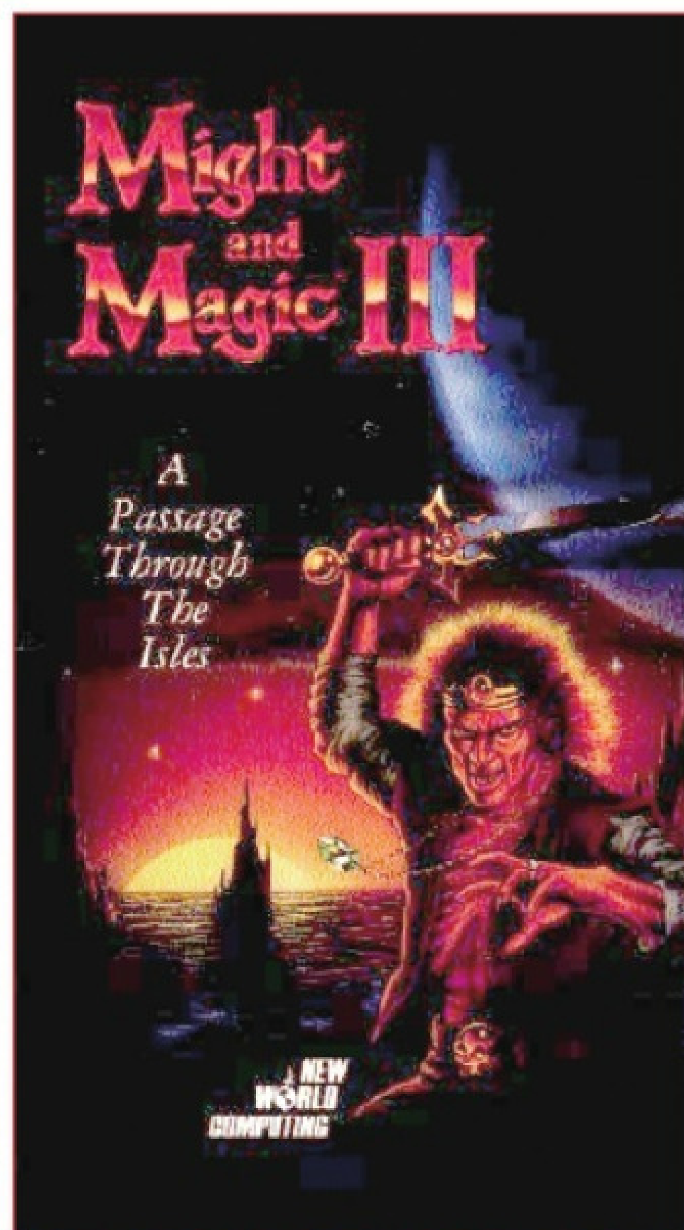
















（上左图）系列的前五部作品，值得玩家收藏
（上右图）早期"魔法门"傲视群雄
（下左图）《魔法门Ⅶ》中最有意思的小游戏——魔幻牌
（下右图）一目了然的装备界面也是系列的特色

就把自己的实验室建在这些荒芜的小岛上；最受欢迎的旅行魔法里怎么少得了飞行奇术？还记得第一次施展这个法术时的震撼吗？身体缓缓上升，直到云雾之间，恩洛斯大陆上的绿水青山，乡村小镇尽收眼底……那种感觉真的太美妙了。限于技术原因，还有时间与精力等因素，很少有游戏能做到让玩家在游戏的世界中自由地飞翔，而"魔法门"做到了，它因飞行奇术的存在而让游戏世界变得立体，并赋予了玩家一次次空间绝后的冒险体验。很可惜，这些有特色的旅行魔法由于3D技术的原因，并没有在《魔法门Ⅸ》（Might and Magic IX，2002年）里体现出来，《魔法门Ⅸ》也因此成为冒险者们最无趣的一次旅程。

3DO岁月

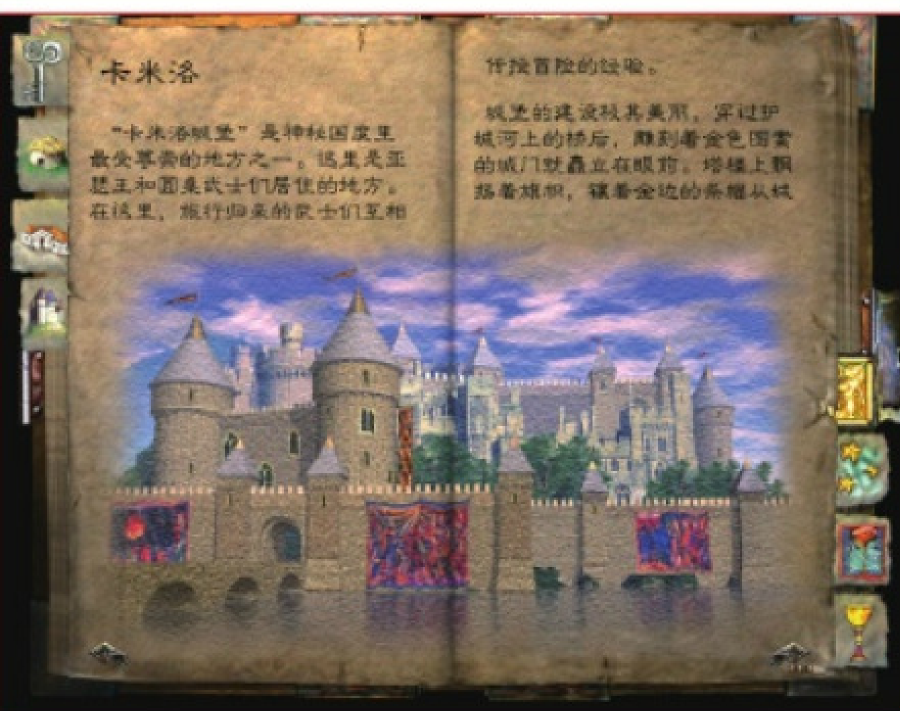
回溯到1996年，电脑游戏界已经风起云涌。传统RPG受到了新生的快节奏动作游戏——FPS的冲击，同样是主视角，后者与人对抗的酣畅和爽快更能迎合玩家越来越快餐化的口味。花200个小时去研究一款RPG，已不再那么现实。Jon也意识到这一点，他认为小型制作公司不再有足够的生存空间，于是将NWC卖给了3DO，他就像其他单纯而执著的制作人一样，认为这样自己就可以专注于游戏开发，而不用操心发行、营销等琐事。

可偏偏事与愿违，3DO首先是个开行商，凡事都将商业利益放在第一位，它会根据项目的预计利润来决定投入资金与开发周期。在《魔法门Ⅵ——天堂之令》（Might and Magic VI: The Mandate of Heaven，1998年）的巨大成功后，3DO就给Jon和他的NWC定了一项硬性指标——每年开发一部续作，甚至是10个月或更少的时间。你可以想像对Jon这样一个能在脑海里构思出一整块大陆的天才制作人来说，用一年时间开发一部续作，是多么仓促和不现实。于是，我们看到了换汤不换药的两款续作，以及《英雄无敌Ⅲ》的数个资料片。那时不知内情的玩家们都纷纷抱怨NWC的不思进取，谁又能体谅Jon自己的苦衷呢？

Jon一度想开发一款更符合"魔法门"的自由与探索精神的MMORPG，那才是这种宠大得如同一个真实世界的游戏的最佳归宿。Jon在这个方向上倾注了大量心血，但最终3DO得出结论——开发一款MMORPG的资金，足够开发3款PS2游戏了。因为这样的混蛋理论，我们没有迎来也许能改变MMORPG命运的时刻（第一次革命是《网络创世纪》，10多年后是《魔兽世界》）取而代之，Jon的新作是一款更令人失望的3D游戏《魔法门Ⅸ》。

按照Jon的说法，《魔法门Ⅸ》是个半成品，"根本不该摆上货架"，但现实的无奈再一次让他低头，他甚至放弃了《魔法门Ⅸ》与《英雄无敌Ⅳ》的后期制作，任凭自己的血脉被3DO无情糟蹋。在这样情况下诞生的作品，自然也无法对3DO的财政状况起到预期的积极作用，反而再一次证实了发行商的急功近利与愚昧无知。

2003年，负债累累的3DO宣布倒闭，NWC也随即烟消云散，Jon宣布加入韩国知名网游制作商NCsoft（这可能与他一直怀有的制作MMORPG的理想有关）。但在2005年传出Jon离开NCsoft的消息，此后时间内他几乎音讯全无。直到2006年9月，Jon亲自宣布他与EA的前全球运营副总裁Lars Buttler，共同建立了一个名为Trion World Network的新公司，致力于新型态网络游戏的开发，但直到2009年离开这家公司，他的MMO梦想并没有





（上左图）这样的汉化现在已经不会有了……
（上右图）《魔法门VI》简体中文版界面
（下左图）最初的一代《魔法门》，单调的色彩，却拥有丰富的内涵
（下右图）更换引擎后的最后一代"魔法门"，终究没能挽回系列和开发商的悲惨命运







取得多大进展。我们最后一次见到Jon的名字，是出现在《国王的恩赐——戎装公主》（King's Bounty: Armored Princess，2009年）的制作人员名单里，全体制作者向这个系列（首作由Jon在1990年制作，NWC出品）的创造者致以"深深的敬意"。

"魔法门"世界

由于"魔法门"系列的走红，NWC和3DO开始以"魔法门"为背景制作了一系列外传性质的附属作品。其中最著名的就是回合制策略游戏的先驱者——"英雄无敌"（Heroes of Might and Magic）系列。剩下的一些作品反响平平，如第三人称动作冒险游戏《魔法门之十字军》（Crusaders of Might and Magic，1999年），画面表现一般，操作别扭，毫无新意，被玩家忽视也可以理解。还有模仿《反恐精英》的第一人称射击游戏《魔法门传奇》（Legends of Might and Magic，2001年），以冷兵器和魔法对战的卖点曾吸引了一批拥趸投入其中，在游戏发售后的一两年的时间里，都在Gamespy联网平台上保持着一定的上座率，可由于3DO和NWC既没有制作新地图来增加游戏的可玩性，同时也对玩家希望开放源代码以自制地图的请求置若罔闻，这款原本被十分看好的中世纪对战FPS就这样消失在时代的潮流中了。

"魔法门"在中国

《魔法门Ⅵ》中文版以今天看来也是优秀汉化游戏的典范，上海育碧不但将游戏中的文字内容完全中文化，就连人物语音和过场动画都请了专业人士来配音（是否还记得那些令人忍俊不禁的配音对白"选我吧！""再见吧，铁公鸡！"？）。1998年那会儿，西方奇幻文学还不像现在这般流行，游戏中的魔法译名都采用了武侠味十足的译法，如"力压千钧"（Mass Distortion）、"神龙吐珠"（Dragon Breath），也算是早期"本地化"的一种另类体现了。但也会出现一些现在看来有些不妥甚至完全曲解的误译，如将"地精"（Goblin）翻译成"大耳怪"，虽然有点滑稽，可还算形象（总比"哥布林"强一万倍吧），但将法力值消耗翻译成"魔法价格"就不着边际了。

《魔法门Ⅵ》的汉化虽然有点"土"，可毕竟充满诚意，更重要的是它消除了语言的隔阂，剧情译文自然生动，魔法译名妙趣横生，能较好地让玩家融入游戏中，一睹西方奇幻RPG大作的真实风貌。

此后，国内代理的"魔法门"一直延续6代的传统——每代都在精心汉化后再在国内发售，但世纪雷神代理的8代在汉化水准上明显不如育碧时代，这也导致9代的代理权最终回到育碧手中。育碧甚至还推出了一个收录了1～7代作品的典藏版，内赠5本说明书，对系列的老玩家来说极具收藏价值，可惜168元的售价令当时很多学生玩家们望而却步（后来卓越上卖过一次39元超低价，倾销典藏版的存货，很快就被Fans哄抢一空）。

2003年，育碧以130万美元的价格获得了"魔法门"系列的版权。8年里他们推出了《魔法门之英雄无敌Ⅴ》（Heroes of Might and Magic V，2006年）和FPS游戏《魔法门之黑暗弥赛亚》（Dark Messiah of Might and Magic，2006年），还有后来的"英雄无敌"网页版、NDS上的"魔法门"游戏等，可是令人无尽缅怀的"魔法门"系列正作却一直没有消息。

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CONVICTION

细胞分裂断罪图文流程攻略

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏？

本作剧情叙述的是山姆大叔脱离第三梯队之后的故事，他在调查女儿之死真相的过程里，被卷入到一场谋杀总统夺取美国政权的阴谋中。游戏剧情上大量运用了插叙、倒叙的表现手法以及蒙太奇的镜头渲染，使得游戏剧情有电影般的叙事效果，波起云涌，引人入胜。游戏在战斗方面有较大的自由度，玩家可以像《使命召唤》那样当成射击游戏来打，也可以采用秘密潜入的方式全部暗杀。本作引入了精彩的标记处决系统，在使用肉搏格杀一名敌人后，可以使用枪械瞬杀那些标记的敌人，一气呵成，干净利落。总体来说，游戏在剧情方面更注重了场景的构建、画面的表现、叙事的手法和气氛的渲染，整部游戏如同一部精彩的电影。而战斗方面则弱化了，标记处决系统的引入使得秘密潜入和战斗变得轻松简单。

操作键位

移动：W、S、A、D	跑动/行走：Shift	射击：鼠标左键	掩护：鼠标右键
瞄准：鼠标中键	任务目标：Tab	站立/下蹲：Ctrl	主菜单：Esc
动作：空格	遥控炸弹：0	主武器：1	副武器：2
烟雾弹：3	闪光弹：4	EMP手雷：5	遥控地雷：6
黏性摄像机：7	便携EMP：8	感应地雷：9	攻击/肉盾：C
处决：E	道具：F	标记：Q	填弹：R
解除所有标记：T	声呐护目镜：Z		

系统介绍

细胞分裂——断罪 Splinter Cell : Conviction

一、游戏屏幕

目标提示：将文字融进游戏场景是最近不少游戏采用的手法，如《侠盗猎车手4》的片头动画。在《细胞分裂——断罪》里运用这种手法来提示玩家下一步的任务目标，或是标注当前建筑和场景的名称，给玩家简单直接的提示，在游戏里随时按下BackSpace键能让这些提示文字再次显现。

受伤状态：山姆中弹受伤的时候屏幕会轻微变红，受伤严重的话会变成深红。及时地解决敌人或寻找掩体或阴影躲避，屏幕会慢慢恢复，表示山姆的生命恢复健康状态。

屏幕图标：在屏幕的右下角显示着三种图标，其中最上方显示的是标记处决（Marks for Execution），在执行一次肉搏格杀后，就有标记处决的机会——瞬间击毙所有被标记的敌人，处决在标记图标变成红色（有效距离和视野范围内）的时候才会有效。右下边的图标表示当前使用的武器，山姆只能随身携带主副两种武器，主武器是手枪，副武器是步枪——包括霰弹枪、突击步枪等。在武器图标左边的是当前使用的道具图标，这些道具包括碎片手雷、遥控地雷、便携EMP装置等。在游戏中可随时用鼠标滑轮来选择道具，也可用数字键直接切换。

二、战斗

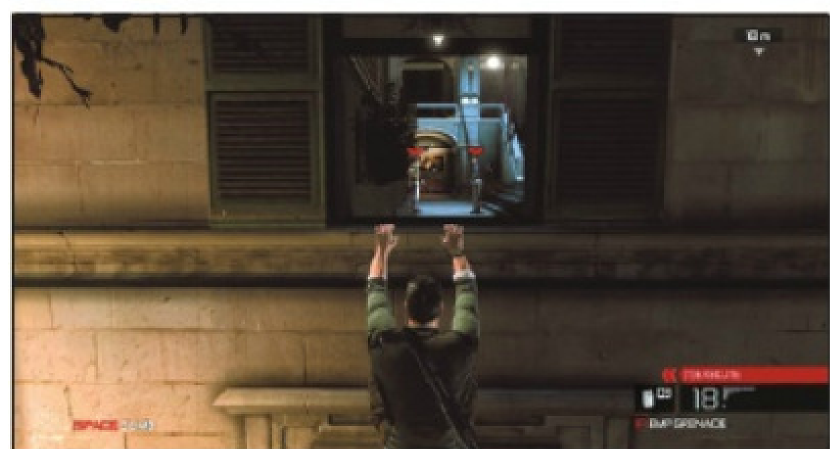
武器准星：不同武器有不同形状的准星，准星越大，表示精确度越低。手枪在静止状态下有很高的精确度，在移动状态下准星会变大，精确度降低，其他枪械的情况也是如此。开枪时应尽量爆头，除了那些戴头盔的敌人都可以一弹击杀。

精品 总评 8.7

制作	Ubisoft Montreal
发行	Ubisoft
类型	动作
语种	英文

项目	评分
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.7
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	9.0

武器升级：游戏里共有12种武器，只有完成任务解锁某种武器后才能使用它。山姆的默认主武器是安装了消音器的MK.23，如果身上没有副武器就会自动拾取遇到的步枪。每种武器都有三次升级机会，可提升弹夹容量、消音器和致命子弹等，有的武器还可以通过升级来提升标记数量。升级武器会消耗点数，这些点数是通过



在窗外标记处决屋里的敌人

达成精英挑战（P.E.C. Challenges）来获取的，比如完成隐秘爆头，空高瞬杀等特殊攻击，就会获得奖励点数。

敌人察觉：作为隐蔽行动的特工，光影的运用是关键要素。身处黑暗之中或掩体后的时候是安全的，山姆可以看到敌人，而不会被敌人发现，这时屏幕呈灰暗色；而处没在光明和暴露的地方时，是会被敌人发现的，屏幕是彩色的。此外山姆在被敌人目光扫到时，屏幕上会出现白色的弧线，若持续一段时间弧线变成红色，则表示被敌人发现。因此在光亮区域行动时，应尽量保持动作的迅速和准确，及时寻找掩体庇护。在被敌人察觉之前迅速逃离，或者转移他们的注意力，比如扔一颗闪光弹。

掩体运用：行动时应尽量躲在掩体后面，如墙壁、箱子等，一旦被敌人察觉，他们会从侧翼袭击，这样掩体就失去了保护作用。山姆还可在掩体间快速移动，用准星瞄准附近的掩体，如果出现白色箭头标志，按空格键就能快速跑到下处掩体躲避，利用这点能迅速抄到敌人身边而不被察觉。

肉搏格杀：悄悄摸到敌人身边按C键可发动肉搏格杀，施展以色列柔术悄无声息地解决敌人。在发动这项技能后是无法停止的，若是处于暴露状态，较容易被其他敌人发现。在和敌人面对时也能发动此技能，不过还是从侧翼或背后发动攻击比较安全。如果长按C键发动此技能，则不会立刻杀掉敌人，而是将他劫持为肉盾。肉盾可以吸收一定的手枪子弹，但面对机枪和突击步枪时就要小心了。利用肉盾的特点，可以将敌拖到黑暗中处决，这样尸体就不会被发现，除非那些带手电筒的巡逻士兵经过这里。

标记处决：在场景中有多数敌人的时候，敌人互相守望，或受地形的限制影响，逐个暗杀不容易执行，这时就要使用本作新引入的标记处决了。将准心对准物体（吊灯、爆炸物等）或敌人按Q键进行标记，然后按E键执行处决，山姆会快速射击，枪枪命中，弹无虚发。运用这种能力，可以轻松清除房间里的多名敌人，或者迅速解决正面冲过来的敌兵，削弱他们的力量来扭转局面。标记处决是不能随时随地使用的，在使用肉搏格杀一名敌人后，才能获得一次标记处决的能力，肉搏格杀有多种方式，后面会详细介绍。标记有各种方法，如从窗外移动标记，利用镜片从门底标记，或利用隐秘相机来标记等。标记完成的敌人如果移动到障碍物后面，那么该敌人的标记会显现灰色，这时是不能被攻击的。处决的时候可以躲在阴影里，也可以攀附在窗外，或者爬在空中的管道上。标记的数量和使用的枪械有关，将枪支升级可以获取更多的标记数量。在行动中应尽量使用肉搏格杀，以储备一次处决的能力，为后面的行动取得有利条件。

房门突破：进入一间屋子前，最好用镜片从门底调查一下，再确定进入的方式，这时可以轻轻推门潜进去，如果门边恰好站着敌人，则将他劫持为肉盾拖到屋外解决，这样不容易被敌人发现；也可以破门而入，这样会制造较大的声响，不过会使敌人惊怔数秒时间，在开枪射击或肉搏时获取主动和优势。敌人对门的初始状态是有记忆的，若发现原本关闭的门现在开着，会好奇地过来调查。在用镜片从门底窥视屋里的时候，运气不好有敌人推门出来，这样也是会被发现的。

环境运用：在场景中有很多道具能够互动，例如射击燃料桶会引起爆炸，能够轰杀附近的敌兵；射落空中悬吊的物体（吊灯、集装箱等物）能砸死下面的敌人，即使没有杀掉任何敌



将站在窗边的敌人拖出来扔下楼去

人，触发的响动也能转移敌人的注意力，给行动和暗杀制造便利和机会。

三、隐蔽潜行

在阴影中的山姆是安全的，他还可以利用身影去引诱敌人朝某方向集结，然后退到阴暗中的某处伺机偷袭，如利用管道爬到上方实施空高瞬杀。

熄灭灯光：尽管环境中有很多的阴影和掩体可以躲避敌人的视线，但有的地方还是会亮如白昼，光照范围也较大，这就需要熄灭灯光来制造黑暗，达到藏匿和潜行的目的。在射击灯时要避开敌人的视线，突然熄灭的灯光和玻璃的破碎声会触动他们警觉的神经。有些灯可以利用墙上的开关来关闭，敌人有可能将它们再次打开。有的灯是不能用开枪射爆的，可考虑用EMP装置来解决。

管道平台：爬到管道上是避免被敌人察觉的方式之一，在某些场景的墙边会有竖直的管道可以爬上去，经由水平的管道能悬吊在房间天花板或走廊的顶部，这样视野开阔，可以全面监视附近敌人的行动路线，在执行处决的时候也少了遮挡阻碍。平台的作用也是如此，可以攀住平台边缘移动，接近或处决附近的敌人。

空高瞬杀：站在平台边缘或攀附在空中的管道上，如果下方站有敌人的话，按C键可发动空高瞬杀（Death



近身格杀敌人后会获得一次使用标记处决的机会

from Above），跳到敌人身上迅速杀掉，不发出任何声响。当然，身边若有其他敌人的话，还是会被察觉的。

窗户利用：游戏里的窗户能够被当作灵活对付敌人的环境工具，跳出窗户能攀附在外面的墙体上，可以攀爬到另一边的窗户悄无声息地接近或避开敌人。如果窗户上有玻璃，跳出去的话会响起玻璃的破碎声，将引起附近敌人的注意，他们会跑到窗边调查。如果有敌人站在窗边，移到窗外按C键可发动格杀技，将敌人的脖颈拧断并拉出窗外，抛尸灭迹，行动时需注意其他敌人的动向。

察觉位置：游戏里的这个设定叫最后被察觉的位置（Last Known Position），当行动时被敌人看到超过半秒，会在原处留下一道残影，这是敌人最后判定你躲藏的位置，所有的敌人都会朝这个地点进攻或调查。利用它可以引诱敌人朝某点移动，自己移身换位，伺机出击。比如先在某点设下遥控地雷，引敌人过去再引爆；或者将敌人集中到一处再执行标记处决；或者在窗外引敌人过来调查，逐个拉出来杀掉。

拷问情报：游戏中还有拷问的设

定，不过只有特定目标才能拷问。在接近目标时按C键抓住他进行审问，如果他嘴硬不说，就进行一番拷打，直到他说出想要的信息。

四、道具装备

除了枪械，山姆还可使用各种辅助道具，其中包括最具威力的碎片手雷和遥控地雷。每种道具在场景中有各自的用途，下面简略逐一介绍。

碎片手雷（Frag Grenade）：这种手雷爆炸的声音较大，具有范围杀伤效果，适合清理成群聚堆的敌人。手雷落地后会发出声响，附近的敌人会有稍顷的警觉并撤退一段距离。

闪光弹（Flashbang）：这种手雷能瞬间发出刺眼的白光和呯然巨响，周围的人或被震开，或被震晕，附加暂时盲目效果。在敌人恢复常态后，会在附近搜索扔闪光弹的人。这种手雷常用于被敌人发现形藏的时候，扔闪光弹以转移敌人的目标，利用短暂的时间来寻找掩体转移位置。

EMP手雷/便携式EMP发生器（EMP Grenade/EMP device）：电磁脉冲可以毁坏任何电力设备，比如电脑和灯。用这种道具可以暂时熄灭房间里所有的灯光，包括敌人手中的手电筒，为行动赢得时间，数秒之后，所有灯光还会恢复。游戏里共有EMP手雷和便携式EMP装置两种，两者不同之处在于前者的威力较小，影响范围较小但持续时间较久；后者只能在主线剧情中见到维克多后获得，



标记所有的敌人，再近身格杀一名敌人，随后一键发动处决技能



在武器箱可以给武器升级，并补满所有消耗型道具

它能发出瞬间的脉冲波，影响范围较大，用完后需要在武器箱恢复能量。

遥控地雷（Remote Mine）：遥控地雷可以按F键抛到任何表面并粘附在上面，等敌人接近再引爆，轰杀范围内的敌人。扔出一枚遥控地雷后，道具自动切换为雷管，再按F便能引爆，这时可再切回遥控地雷，在场景中放置更多的地雷，然后将扔出的地雷一次引爆。引爆地雷后，敌人的注意力会被吸引过去，此时可从他们身后实施偷袭。

黏性摄像机（Sticky Camera）：可以将它投掷到任何表面，用它观察和标记敌人。它的另一用处是发出轻微噪声来吸引附近的敌人，然后启动其中的炸弹轰杀接近的人。

高频声呐护目镜（Sonar Goggles）：每间隔一段时间它会发射脉冲波对周围环境进行扫描，用它能看清黑暗中的事物，并能穿透墙壁和任何掩体看到附近的敌人，还能发现那些能够摧毁的物体，如油桶，这些目标全部高亮显示。只有在静止的状态下能才看到比较清晰的图像，在运动的时候噪点较多。在使用护目镜的状态下可以对敌人进行标记，但不能对敌人进行精准射击。此外，护目镜还能看清安全系统的激光探测线，这些探测线与自动枪塔相连，用肉眼是看不到的，一旦触碰会被枪塔攻击。

五、精英挑战（P.E.C. Challenges）

P.E.C.是Persistent Elite Creation的缩写，意思是坚持成为精英分子的挑战，也就游戏的成就系统。每种挑战有三种等级的设定，完成难度逐级提升，每完成一级挑战能获得用来升级武器和装备的点数，因此完成这些挑战不但能满足自我，还会有实质性的回报。挑战共分三大类别，每类下面有很多小项。

1.处决挑战（Prepare and Execute）

英文名称	中文名称	完成条件
Death from Above	高空瞬杀	从管道或平台边缘跃下击杀敌人
Grab from Ledge	攀抓边缘	攀附在窗口或平台边缘拉敌人击杀
5x Predator	五连击杀	连续击杀五名敌人而不被发现
Stealth Headshot	隐蔽爆头	将敌人爆头而不被发现
Mark Proficiency	精通标记	一次标记处决中至少击杀两名敌人
3x Frag Grenade	一石三鸟	用一枚碎片手雷消灭至少三名敌人
Remote Explosion	遥控爆炸	用一枚遥控地雷消灭至少三名敌人
Stunned	眩晕敌人	击杀被闪光弹或EMP眩晕的敌人
Behind Closed Doors	紧闭门后	用镜子或仪器标记一名敌人并处决
Sonar Mark	声呐标记	用声呐护目镜标记并处决一名敌人
Shadow Takedown	阴影格杀	在阴影处肉搏格杀敌人而不被发现
Sticky Camera Whistle	摄像哨声	用黏性摄像机发出噪声诱杀一名敌人

2.悄然脱逃（Vanish）

英文名称	中文名称	完成条件
Vanish Silently	悄然离去	被发现后不杀任何敌人逃脱
Cat and Mouse	猫捉老鼠	击杀一名正调查察觉位置的敌人
Last Known Position	察觉位置	10米外杀掉正调查察觉位置的敌人
Portable EMP Escape	EMP脱逃	用EMP眩晕至少三名敌人并脱逃
Flashbang Escape	闪光脱逃	用闪光弹眩晕至少三名敌人脱逃
EMP Grenade Stun	EMP眩晕	用EMP至少眩晕三名敌人
Choke-Hold Freedom	解除锁喉	在多人模式下帮队友解除锁喉
Reviving Teammates	拯救队友	在多人模式下复活队友

3.细胞分裂（Splinter Cell）

英文名称	中文名称	完成条件
Mark Mastery	标记大师	用一次标记处决消灭四名敌人
Advanced Stealth	潜行高手	完成一个关卡而不被发现
Advanced Close Combat	格斗高手	不开枪完成一个关卡
10x Predator	十连击杀	连续击杀10名敌人而不被发现
Assault Rifle Marksman	突击步枪神射手	用突击步枪消灭十五名敌人不换弹匣
Pistol Marksman	手枪神射手	用手枪消灭10名敌人不换弹匣
Collateral Damage	间接伤害	将一名肉盾扔出去撞开门
Human Collision	人体碰撞	将一名肉盾扔出去砸另一敌人
Deadly Fall	致命坠落	将敌人从10米或更高的地方扔下
Environmental Hazard	环境伤害	射爆油桶轰杀至少三名敌人
Security Device Diversion	报警器陷阱	用报警装置诱杀一名敌人
Car Alarm Investigation	汽车报警器调查	用汽车报警器诱杀一名敌人
Human Kevlar	人体避弹衣	在肉盾掩护下处决三名标记的敌人
Group Neutralization	群体消灭	一次解决掉三名眩晕的敌人
Alternate Door Entry	破门而入	破门并撞倒门后的敌人
Breaking Glass	破碎玻璃	抓住敌人并将他从关闭的窗户丢出
Effective Interrogation	高效拷问	在拷问中与三种不同的环境互动
Full Recovery	濒死防御	在Coop模式，濒死时被队友治疗前杀五名敌人
Remain Undetected	保持隐蔽	隐蔽10分钟不被发现

流程攻略

细胞分裂——断罪
Splinter Cell : Conviction

Splinter Cell Conviction

1 商业街市场
Merchant's Street Market

山姆为了追寻女儿之死的真相来到马耳他的首都瓦莱塔，在咖啡摊坐着的时候接到第三梯队老搭档葛林的电话，说有敌人正在朝他的位置抄袭。先抬头望下空中的无人侦察机，在枪声响过之后，集市里的人群惊散，山姆接下来要听从葛林的指令从这里逃出去。



山姆接到葛林的电话，得知有一群枪手正朝他这边赶来



商业街市场地图

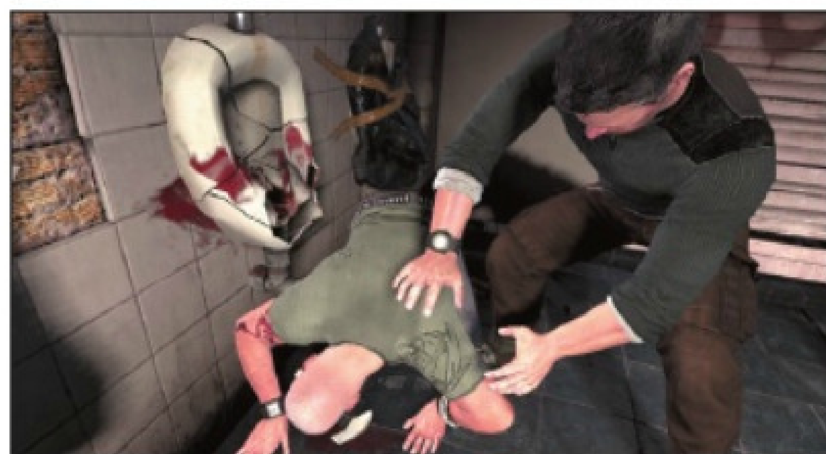


在这里学习躲避和潜行的技巧

其实这是一个简短的教学关卡，先学习利用掩体保护自己，并在掩体中间迅速移动。前面有三名枪手，这时葛林侵入电网过载附近的变压器，将前面的灯光熄灭了，山姆的思维也不由闪回到20年前的某个晚上。

和女儿对话，将墙上的开关打开，为向女儿讲解黑暗的好处，把灯再关掉，哄女儿上床睡觉。回到现实，利用摊床绕到枪手身后逐一格杀。场景再次回到20年前，山姆来到外屋遇到三名入室的盗贼，这里学习掌握标记处决的要领。在近身格杀一名敌人后，才会获取一次标记处决的使用机会。按Q键标记敌人，接近落单的敌人按C键发动近身格杀技，再按E键处决其他。

回到现实，潜行，前面有三名枪手，先格杀背对的，另两名聊天的标记处决。继续走，在市集的末端共有四名枪手，头目季米特站在远处。



在厕所里拷问季米特

等一名枪手踱到阴影里，格杀他，再标记另两名处决，剩下的一名隐蔽爆头，至于季米特不用管，接近到一定距离他会逃到厕所去。

追到厕所按C键一脚破开屋门，冲上去抓住季米特。在这里熟悉拷问系统，在敌人嘴硬的时候按C键揍他一顿，这样能获取更多的情报。据季米特所说，指使他来行刺的是当地军火商柯宾（Kobin），他住在乔治国王大街的旧博物馆里。

Splinter Cell Conviction

2 柯宾的别墅
Kobin's Mansion

来到乔治国王大街旁的小巷，山姆从车辆的后视镜上取下镜片，用它

流程虽短暂，亮点依旧在

■陕西 Oracle

《细胞分裂5》经历了漫长的开发，期间一再延期，最终成品和当初公布的概念演示有着很大出入。看看本作的流程即可知道，不到5小时通关，看上去更像是《使命召唤》这种一年一作的流程长度，断然不可能耗费三年之久。可以想见，当初“隐匿在人群之中秘密行动”的概念在实行中遇到了很大困难，甚至可能游戏做到一半被推翻回炉，其中的一些概念，最后加入到育碧的另一部原创系列——《刺客信条》中。总之，最后虽然游戏实现了一些当初宣传的理念，但很显然没有达到我们想要的高度。

不过即使有这样的遗憾，仍然不能阻挡《细胞分裂5》成为一款受欢迎的游戏。潜入类游戏并不是一个十分流行的类型。这种游戏画面沉闷，节奏缓慢，对玩家判断力要求较高，让很多休闲玩家对此敬而远之。本作试图寻找核心玩家与休闲玩家的平衡点，如同这个时期绝大多数游戏一样，各种提示随处可见，恨不得手把手教你玩游戏。至于这种趋势到底是好是坏，目前还很难说清楚。你可以说它抹杀了探索游戏的乐趣，但不可否认的是，这使得很多新手融入游戏成为可能，毕竟这已经是第5代了，想想《合金装备4》吧，没玩过前几作的玩家几乎不可能融入到游戏里。而在这一方面，《细胞分裂5》就比较好。游戏的一大亮点——拷问，很早就出现在宣传动画中。玩家不仅可以尽情拷问那些线索NPC，得到自己想要的情报，还能把这些倒霉蛋们砸到盥洗池上，造成相应的破坏，场景互动十分丰富，看得人跃跃欲试。不幸的是，按照育碧近年来的一贯传统，一个亮点设定会在游戏里以很高的相似度不断重复，于是这个桥段也在流程中出现多次。可能制作人员觉得这是一个好点子，不能就这样浪费了，要尽可能多地利用几次。但你不能搞的每次都一样，按着相同的键，做着差不多的动作。最起码的，你给这些动作里穿插一些QTE，效果就会好很多，玩家也不容易厌倦。以笔者这样一个不喜欢QTE的人，在玩到游戏后期，面对似曾相识的场面，也很期待可以有一个QTE来刺激一下麻木的神经。一个很好的点子，就因为差那么一点“味精”让效果大打折扣，这反而是一种浪费。

当然，这么一款自诩为AAA级并姗姗来迟的大作，还有着很多闪光点。比如用投影方式直接打到墙上的闪回动画，在交代了故事之余，也很好地控制了动画制作成本。这种斑驳的影像并不需要太多功夫去制作，却可以给人一种微妙的代入感，值得很多只会一板一眼播放短片的游戏们学习。此外，游戏的关卡设计也值得称道，节奏紧张，气氛激烈，也很少有潜入游戏可以做成这样。育碧有着出色的关卡设计师，一旦找准定位，做几个好玩的关卡还是不在话下的。有人说本作流程太短，在高潮部分戛然而止，让人意犹未尽。这也算是迫不得已，在前几关甚至在宣传影像中，育碧就迫不及待地把玩法都抖完了，就算你意犹未尽，这时候再给你一关，无非还是那些东西，你扛得住么。如同《使命召唤》从第四代就大大缩短流程一样，把游戏内容浓缩到更短的流程，可以有效刺激玩家通关。至于耐玩度，那是联机部分的事了，从特意制作的合作关卡也可以看出这一点。

在吸收新玩家方面，《细胞分裂5》更胜一筹，但这样一来也使得老玩家怨言颇多。以前那种秘密潜入的感觉没有了，这一代有很多场景可以强行冲过去，只有合作模式还有一些前几作的潜入影子。变革是值得赞赏的，我们期待下一作“细胞分裂”会将新老玩家平衡得更好。



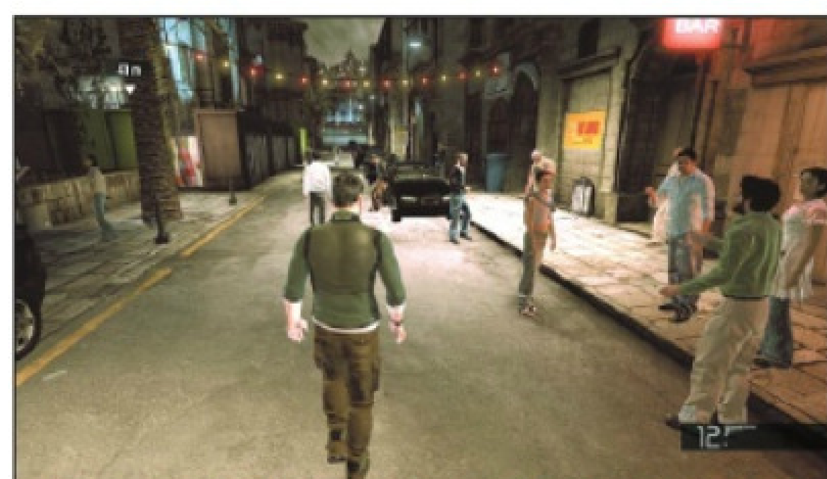

第三梯队的人马杀到，山姆听从葛林的劝说，缴械投降

可从门下的缝隙中朝外窥探，也可用来标记敌人。推门来到街上，右转，街道左边的建筑就是柯宾居住的博物馆。从小门往院子里窥视一下，门口背对一个敌人，明显是送处决机会的，远处还有两名聊天的，一次处决搞定。

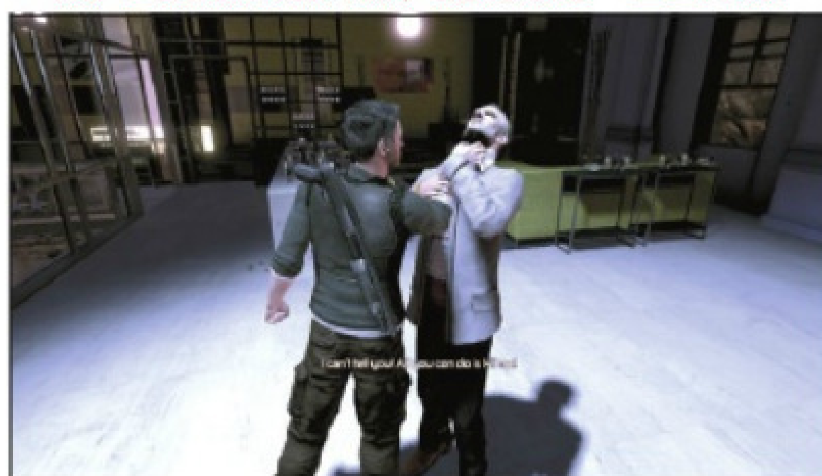
由大楼左边的水管攀爬到窗户外，窗口站有一名敌人，按C直接将他拉出窗外摔死，或是按住C键则将其劫持为肉盾。跳窗进屋，在对面桌上有支霰弹枪，屋里有两道门，左门通往大厅二层，潜进去将栏杆前的枪手解决掉，再射落吊灯砸死站在一层的三名。这时右边屋里的两名枪手会慌张地跑出来调查，悄悄将他们标记处决，随后还会有名敌人跑出来查看，将其格杀蓄备处决机会。

推开二层的玻璃门遇到游戏中的第一只弹药箱，在这里可以更换武器，或给武器升级部件，此时建议更换MP-446，在升级反射式瞄准镜（Reflex Sight）后能将标记数量增加到3。

换好装备沿走廊来到另一座大厅的二层，先将上方的管灯和射灯射灭，利用墙边的水管爬到屋顶，从高空瞬杀下方的敌人，再潜行到对面的二层平台，关上灯暗杀一名枪手。埋伏在围栏边，标记楼梯口处的两名枪手以及空中的吊灯执行处决，同时解决掉四名敌人。在一层还剩下两名枪手，他们的距离较远，逐个摸到身后解决掉。


走在乔治国王大街，路左边就是柯宾居住的博物馆


潜入到博物馆的内部，随处可见一些艺术品


在办公室里拷问柯宾

由一层的走廊走过去，下楼梯来到影院，躲到酒桌后面耐心守候，等三名枪手全部现身再标记处决。来到后面的储藏室，这里有四名枪手，全部面朝这边，利用掩体躲到左侧，沿墙边绕到枪手身后逐个暗杀，如果途中尸体被敌人发现，趁他们集中到一起再标记处决。

离开储藏室来到楼后，沿水道攀爬到窗口，暗杀窗边的枪手，标记处决里面的两名。上楼梯找到柯宾的办公室，里面有五名枪手，先由楼外爬到窗口解决掉一名，跳进去标记处决另两个。由于大厅灯火通明，其他敌人会看到这边情形跑过来调查。迅速跳出窗外，等敌人跑到窗边调查再出手暗杀。清完五名枪手后靠近疯狂扫射的柯宾，冲到身前抓住他进行拷问，这时第三梯队的特种兵破窗而入，山姆无奈投降，被射中麻醉枪昏迷过去。

Splinter Cell Conviction

3 私人机场
Price Airfield

运输机在美国弗吉尼亚州蓝岭地区的旧塔文私人机场降落，山姆被绑在车上推到一间维修室里，在这里见到了老搭档葛林、第三梯队的新局长瑞德、黑箭佣兵部队的首领普兰提斯上校和罗伯森少校。当屋子里只剩下两个人时，葛林向山姆说明情况，原来她是女总统派到第三梯队的卧底，此番把山姆绑架到这里就是为了说明此次任务，帮助她调查瑞德主导的有关电磁脉冲武器的事件。

山姆此时的心情并不好受，不肯参与此项任务，葛林说出他女儿尚在人世的消息，逼迫山姆答应前去调查。山姆拿到装备后，要从防守严密的机场逃出去，不过得先炸掉一架能进行追踪的直升机。

往前来到外面的机库，不久有一名单独的佣兵走过来，暗杀之。此时的武器换回了MK.23，只能标记两名目标了。处决弹药箱前的两个，从箱子里拿到C4炸弹，桌上还有EMP手雷。这时葛林通知山姆前往前面的维修厂，炸掉那里的直升机。

由楼梯进到维修厂的二层平台，这里有两名佣兵，利用阴影逐个摸到身后格杀。底层有五名，将天棚顶的灯光射灭，下面一片漆黑就可以逐个消灭了。方法有多种，比如可以将空中悬吊的两个发动机组射落，砸死敌人或制造混乱。还可以攀附在二层平台的边缘，等敌人从身下经过时跳下去解决，也可以利用管道爬到棚顶执行标记处决。清完佣兵跑到直升机前放置C4炸弹，接下来要找到机场的供电变压器。

从机库左边的小门穿出去，溜


愤怒的山姆将葛林打得鼻青脸肿

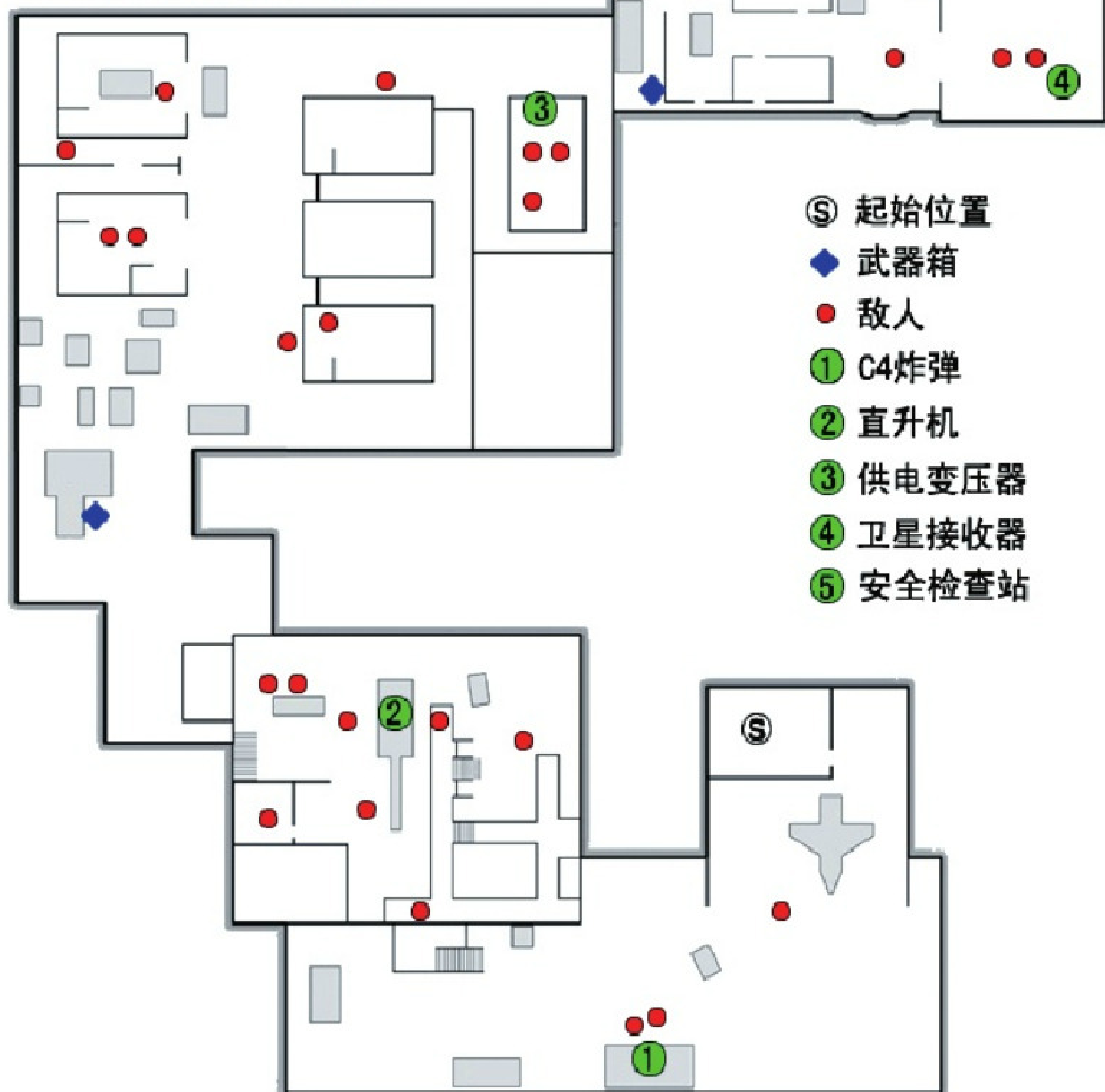

在维修车间往直升机上放置C4炸弹

到外面院落的营区，先摸到右侧的窗前，等里面的佣兵背对时跳进去解决，再关灯开门解决门口背对的。跑到左侧营房边，标记处决两名聊天的佣兵，再到桌上拿取碎片手雷。穿过窗户跳到相邻的栅院里，暗杀巡逻的佣兵，再穿过车库到右侧的屋前，解决掉一个，再往前就是供电站的房间了。屋里有三名佣兵，先摸到窗边将窗户打开，敌人会走过来调查，等其中一个跑出来实施暗杀，标记处决剩下两名。

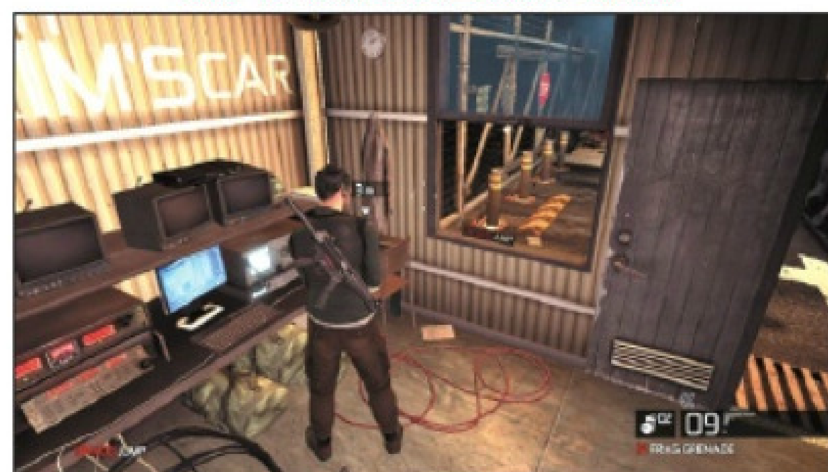
将变压器的控制箱破坏后，打开屋边的一道铁栅门朝大门处行去，这时葛林又下达新的任务，前去破坏机场里的一座卫星信号接收器。往前进入一片机库营地，在这里找到武器箱，将手枪换回MP-446。前面的营帐比较开阔，往右侧清除零散的巡逻兵，穿出营帐沿右侧绕到天线处，趁巡逻不备跑过去放炸弹，退到阴影处和葛林连线通话。接下来要赶往大门处，启动大门防御系统，这样升起来的立柱会阻挡从机场里追出来的车辆。

通话完毕，前面的营帐附近出现大批佣兵，北边的帐篷是必经之路，里面灯火通明，这里不必全部清除敌人，先用EMP手雷制造黑暗，将路上的两名佣兵拖到阴影里解决掉就成了。继续往大门处行进，收到葛林的消息后来到大门处，这里有五名巡逻的敌兵，守在汽车前面，会有一名佣兵走过来送死，这样就可以标记处决掉另外三个，最后一名落单就更好处理了。最后的大门控制室里只有一名佣兵，直接破门进去踢死他。跑到控制台前操作电脑，升起大门口的路障，然后从边门跑出机场。找到葛林的红色跑车后，引爆机场里的两枚C4炸弹。

私人机场地图




破坏机场供电变压器的控制箱


在警卫室启动机场大门的防御机制

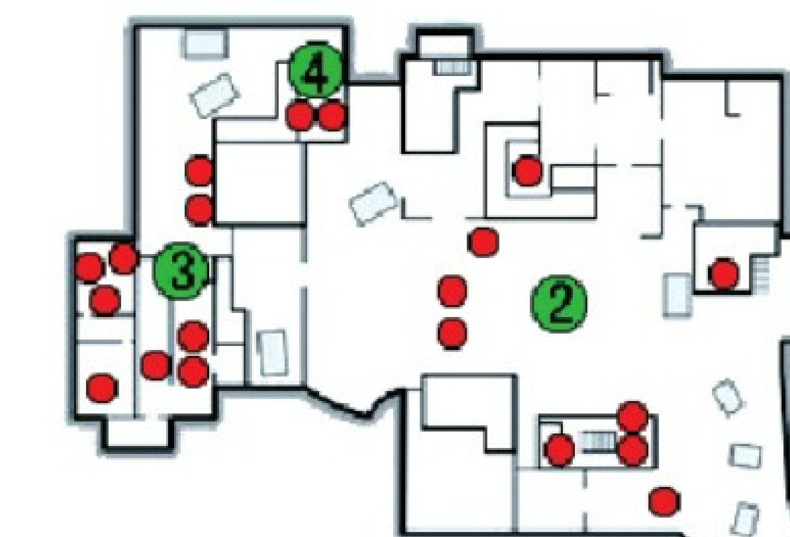
现在山姆无法从葛林那里获得支援，而面前要解决的麻烦绝不是他一人之力能完成的，于是他想到了老战友维克多，便打电话过去，约定找个合适的地点见面。机场响起的爆炸声传进耳机，两人不约而同想起了当年在伊拉克战场上发生的事情……

Splinter Cell Conviction

4 伊拉克，迪瓦尼亚
Diwaniya , Iraq

在伊拉克迪瓦尼亚市的高速公路上，美军海豹突击队的四名士兵包括山姆和维克多等人正说说笑笑往前走着，突然一枚炮弹在身前炸响，一名战友遇难，其余三人皆被气浪掀翻。维克多看到敌人开枪击毙了另一名试图爬起的战友，而山姆则被敌人俘虏了。等敌人走后，维克多爬起来拾取地上配有瞄准镜的AK47，此枪射击时发出的声音很大，会惊动周围的敌人，但瞄准镜使枪的精准度大幅提高，可以有效清除极远的目标。维克多沿着残破的公路只身行进，准备去


使用AK-47的瞄准镜将敌人爆头



Ⓢ 起始位置
● 敌人
① 加油站
② 小村庄
③ 小学校
④ 山姆

伊拉克，迪瓦尼亚地图

解救被俘的山姆。维克多不比山姆，特工的标记处决不能使用，只能用手上的突击步枪来清敌了。

首先遭遇的是两名背对的敌兵，如果离近开枪会惊扰附近的一队敌兵，因此这里建议远远地用瞄准镜狙头杀掉一名，然后迅速瞄准另一名，利用他短暂惊愕的时间射杀。往前行进到红色轿车附近，看到附近的分布着五名敌兵，先扔碎片手雷轰杀聚堆的两三名，趁附近士兵怔愣之际开枪清除。


射爆加油站的巨大油罐


倚靠在箱子边的士兵可以近身解决掉

往前望到白色厢式货车旁边有五名敌兵，有三名站在一起说话，一名穿白衣的士兵转圈巡逻，先摸到右侧解决掉站立不动的那个，再等白衣士兵走到那三名士兵附近，扔碎片手雷过去轰杀，如有存活开枪清场。

沿公路继续前行，路左有间加油站，射爆里面的巨大油罐，解决掉附近的一群敌兵，同时其他敌兵会朝维克多这边开枪射击。先躲到汽车后面阻击敌人，会有名敌兵试图冲过来，小心解决，然后利用加油站里的水泥掩体层层推进清除伏兵，注意右前有只油桶可引爆。另一种方法是利用右侧的屋子和左侧的小院绕到敌人的侧翼进行袭击。

穿出加油站的院落，沿土道进到一座被空袭过的残破村庄，这里到处部署着敌兵。首先朝左边的民居摸过去，在屋顶走动一名敌兵，屋子里有两名在说话，外面的箱子上倚靠着一名。倚箱子的可等屋顶敌人背对时近身暗杀掉，然后跑到村口的汽车后，开枪射杀屋顶的敌兵，再快速射爆屋里的油桶。接下来会有三名敌兵跑过来，躲在汽车后清除他们。

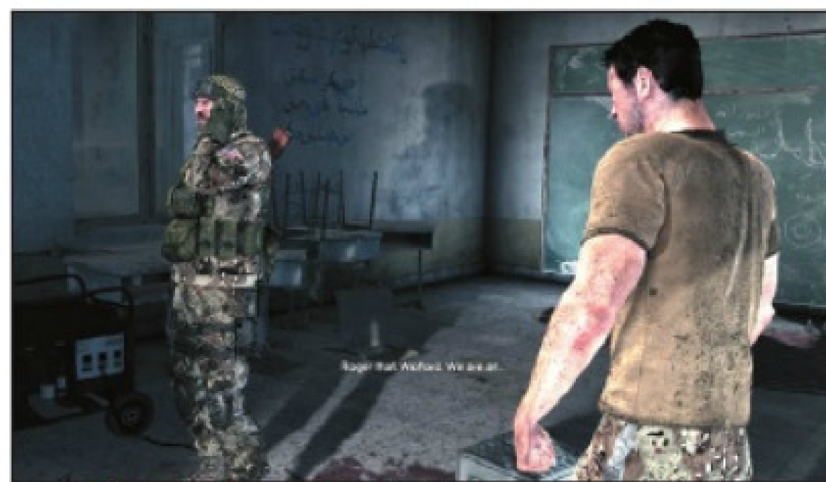
进到村庄的主街道，利用左侧的屋子抄过去，看到掩体后面有三名敌人，扔一枚碎片手雷轰一下，开枪清扫残余，这时就可以往前进入小学校的大门了。街道右侧的屋后还藏着两名敌人，这时可不用理会他们。

进入小学，第一间教室的桌上有碎片手雷，往前逐个房间清敌，碎片手雷在狭小的空间里能发挥较大威力。来到后面的院落，听到两名敌兵正在拷打


小镇上布署有很多的敌兵

审问山姆，躲到窗前将他们击毙，然后推门进屋救下山姆。

山姆走到桌前拿起一支手枪，而维克多开始向总部汇报，请求支援，这时一声巨响，身后的墙壁被炸开了，大群敌兵被运输车送过来，朝学


在一间教室里解救出被敌人俘虏的山姆

校这边冲过来。两人连忙跑到断墙边阻击敌兵。这里的战斗其实不难，重点引爆四处的油桶，右上方屋顶的几只油桶也可以消灭大群敌人。最后又有两辆运输车抵达，就在两人绝望之际，空中出现美军的战斗机，瞬间将进攻的敌兵轰杀。

Splinter Cell Conviction

5 华盛顿纪念碑
Washington Monument

来到国家广场。山姆和维克多通话，得知通往纪念碑的娱乐场里有三名监视者，在和他碰面之前务必需将他们暗中解决掉，否则会有暴露的危险。

山姆跟随人潮进到娱乐场，那三名监视者的衣着打扮已经打上了职业的标签，很容易辨认。观察他们的行动路线，跟随他们走到阴影附近动手，逐个拖到阴影里进行拷问。拷问的结果确定了一点，黑箭的人是想要利用维克多来钓出山姆，山姆一旦被他们发现，就会遭到佣兵部队的围捕，因此得赶快动身和维克多会合，这些监视者的消失会很快被对手察觉。

和维克多通话后赶往纪念碑，在下面的一间小屋里见到老战友，从他手里拿到背包，里面有消音手枪和便携式的EMP发射器，维克多还提到有间叫白盒子的民间研究所，好像是隶属于一家大财团，他们在为国防部研究EMP技术，不久前那里的防守被黑箭部队接管，或许里面有些不为人知的内幕。和维克多分手后回到外面，这时游乐场里传出枪声和骚乱，黑箭佣兵正在四处搜索，想要离开这里，必须穿过这片被敌人控制的娱乐场。

注意，本关可以不费一弹过关，完成“潜行高手”的挑战。先跑到摊床处，看到两侧摊床下的通道可以俯身穿到柜台里面，埋伏在右侧柜台里。通道上共有四名佣兵，现在手上



开战斗方法是，趁敌人分散的时候从柜台右端跳出去，绕过这四个到达下一地点。

下一地点是小片被摊床围起的空地，共有五名佣兵，站在角落里的佣兵可以绕到身后格杀，标记处决三名，动作快的话，可以在最后一名转身之前解决掉。避开战斗的方法是：在开始躲到有燃气罐的那个柜台，趁敌人不备跳出去往右跑。

前面的柜台前有三名扎堆的佣兵，摊床的左边还有一个落单的，优先解决他，再躲到柜台里标记处决三个。避开战斗方法是：仍躲到柜台里，从右端跳出柜台，在敌人身后有两条通道，选一条往右边跑连续翻滚，摆脱一名单独士兵的视线躲到阴影里。这里有一定运气因素，那名落单士兵的站位随时间变化，目前尚未拿到的枪能标记三名（初次玩的话。若通第二轮，则拿到的是标记最多的手枪），柜台前的佣兵是个小头目，向其他三个发号施令，等他走到通道中央，其余三人转身各自搜索的时候跃出去格杀，再使用标记处决其余。避



山姆赶到了华盛顿纪念碑前的游乐场


在娱乐场里搜索监视者的身影


在纪念碑前的小屋里和老战友维克多碰面


匿踪潜行，解决掉娱乐场里搜索的佣兵部队

声呐护目镜不易判断，所以有一定的风险。

前方的三名士兵就很容易清理了，利用左边的阴影通道抄到一名敌人身后格杀，再标记处决另两名。避开战斗的方法是：由大门左侧的阴影抄到出口附近，悄悄溜走。

继续往前走，前面停放着几辆红色汽车，有四名敌人在此把守，先开枪将左边的两盏路灯打灭，摸黑解决掉任一佣兵，标记处决其余三名。避开战斗的方法是：在打灭路灯后，沿左侧阴影潜行过去，从敌人的身后溜走。

山姆终于逃出了娱乐场，跳上红色汽车前往维克多所说的那间白盒子研究所。

Splinter Cell Conviction

6 白盒子研究所

White Box Laboratories

山姆赶到白盒子研究所的时候，看到黑箭佣兵已经将EMP发射器材装车运走，现在山姆无暇顾及他们，要做的是潜进研究所进行调查。在开始处的汽车后厢里有武器箱，在完成华盛顿纪念碑任务后，解锁新的手枪Five-Siven，升级后可将标记数量提升到4个，是暗杀的利器。

朝着大门行去，岗亭里只有一名佣兵，越过横杆摸到他身后格杀，蓄备一次标记处决的机会。和维克多通话得知研究所的上部的通风系统可以潜进到研究所内部，于是朝大楼跑过去。在左侧的墙上找到排水管，沿着它攀至屋顶，再跳到右边的空调机继续上攀。接下来是连续的攀爬，利用排水管和墙壁缝隙沿楼体外墙爬上去，最后到达有排风扇的平台。

沿着内侧墙壁上的管道一直攀爬到布满管线的房间，沿着唯一的通路行去，从平台跳落，再爬管道和楼梯下行，最后来到警卫室门外。屋门是紧锁的，先用镜子观察一下里面，有三名敌人，全部标记后踢门进去处决。

操作控制台观看监控系统里的画面，鼠标滚轮切换摄像机，鼠标中键缩放画面，听科学家们的交谈。在离警卫室不远的车间里，之前在机场见过的普兰提斯上校和罗伯森少校在那

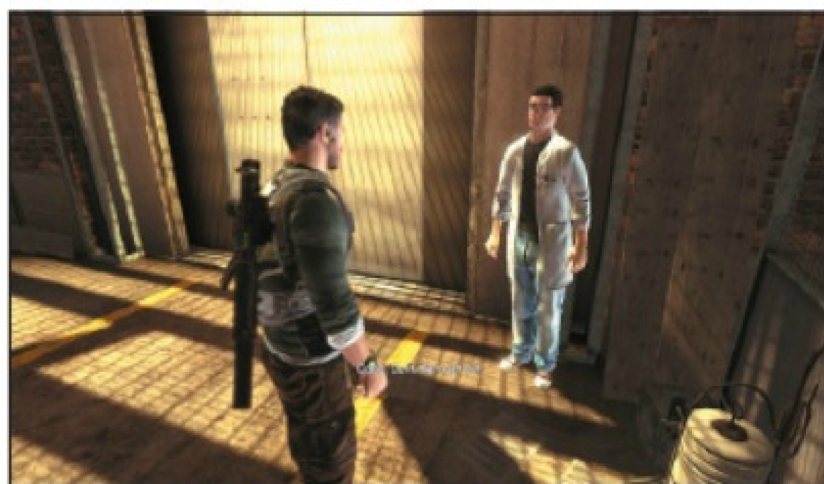

格杀实验基地门口岗亭里的士兵

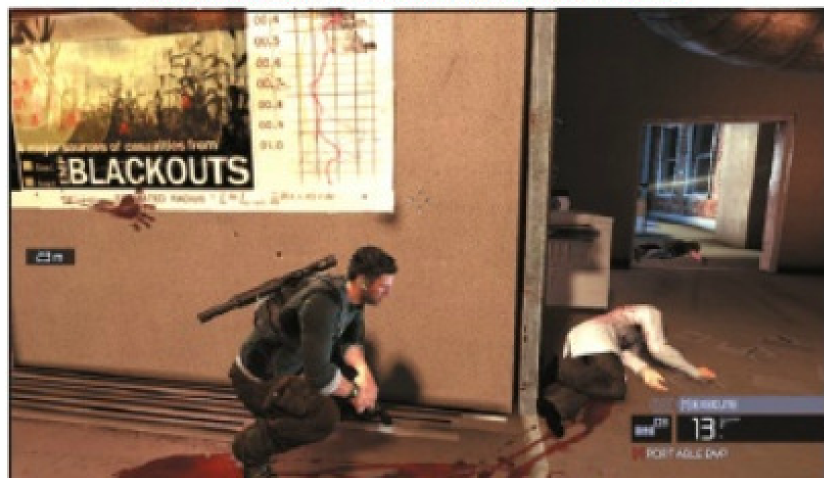

利用警卫室的监控系统观看研究所各处发生的事情



里监工，三名科学家正忙碌着，而后其中一人被枪杀，一名女子被普兰提斯带走，山姆决定前去解救剩下的那名男科学家。

穿出警卫室到外面通道，由窗口跳落到车间的阴影里，等一名单独的佣兵走出来摸到身后格杀，还有一名巡逻的士兵，可以跑到左边的隔断屋子里杀，或者爬到屋顶跳下去杀，当然也可以和其他的三名一起标记处决。


解救出车间里被劫持的男科学家



黑衣佣兵已经血洗了这里

上前和救出的男科学家谈话后乘电梯来到上层办公区，进入办公室，听到里间的佣兵正在处决科学家，用镜子观察一下，共有五名佣兵，其中一名站在窗口。由外间的窗户跳出去，攀爬到里间窗外，将窗前的佣兵


侵入罗伯森的电脑系统，让葛林连线下载里面的资料

杀掉，标记处决其余的四名。

穿过走廊到楼梯口，有名敌兵面对下面，从左侧的管道爬上去，看到这层共有五名敌兵，在管道上使用高空瞬杀解决掉一名，随后标记处决其他。利用管道再爬到上层，看到这里有四名敌兵，全部标记，然后沿着围栏边缘左移到窗口处潜入，或者直接从围栏处暗杀旁边的一名，再处决其余。

前行到办公室收到葛林的通讯，终于能够和女儿对话了，确定女儿尚在人世的山姆立即精神倍增，迈步朝着罗伯森的办公室走去。下一房间有五名佣兵，建议从窗外下手，先爬到里端的窗户，格杀窗前站立的，处决屋里的三名，另一名较远的打不到，等他跑过来调查，悄悄绕身后格杀，为下次的标记处决做准备。

推门过天桥攀爬对面的管道，穿过窗户进到上层房间。跳落地面，等一名佣兵走过来尾随格杀，再溜到另一边标记处决两名聊天的佣兵。来到下一间办公室，攀爬到隔断顶部，将附近的四名佣兵标记，跳下去格杀那名不动的，然后处决其他。这里推荐留一名来暗杀，蓄备标记处决机会。下一房间有五名佣兵，利用窗口标记处决四名，然后转移位置伺机暗杀剩余的一名。

推门来到外面天桥，上楼梯由屋顶跳落到罗伯森的办公室里，启动电脑黑掉系统，给葛林留出一条下载通道，其间敌人会从三道门依照中、右、左、中的顺序攻进来，最好的防御方法是在他们开门前扔遥控地雷，等人都跑出来再引爆轰杀。扔完四颗地雷，迅速跑向墙边爬上管道，攀附在电脑的上方，等敌人再度出现迅速标记他们，一名佣兵会跑过来关闭电脑，高空瞬杀并处决其余，后面的几批都可以利用此方法消灭。

这时葛林说研究所里有部电脑在跟踪她的地址，山姆为了葛林和女儿的安全必须切断那部电脑的跟踪。离开罗伯森的办公室，沿着楼梯跑下去，再爬管道滑落底层。在和维克多通讯后，进到研究所底部的实验室。在开始会有几名佣兵冲过来，躲在阴影里，伺机暗杀掉一名，其余的标记处决。另一种方法是从墙边爬到空中的管道上，实验室的各处都有油桶，等佣兵靠近射爆轰杀。上楼梯来到上面的平台，罗伯森坐在防护罩里朝山姆破口大骂，山姆跑到墙边启动最后的EMP实验样本，发射出电磁脉冲波将罗伯森烤成了焦尸。

跑回实验室下层，有四名佣兵冲了进来，迅速攀爬到隔断顶部或管道上，标记他们跳下去格杀一个，再处决其他，或者等他们靠近燃气罐来轰杀。在出口还有三名，先远远地将汽车的大灯射灭，再摸到身前暗杀和处决。逃出实验室，在楼外找到撤离的汽车。

Splinter Cell Conviction

7 林肯纪念馆

Lincoln Memorial

在白盒子研究所收集到一些有用的信息，得知一名叫嘉雅特的商人将与瑞德局长在林肯纪念堂会面，总统委托山姆前去窃听他们的商谈内容，

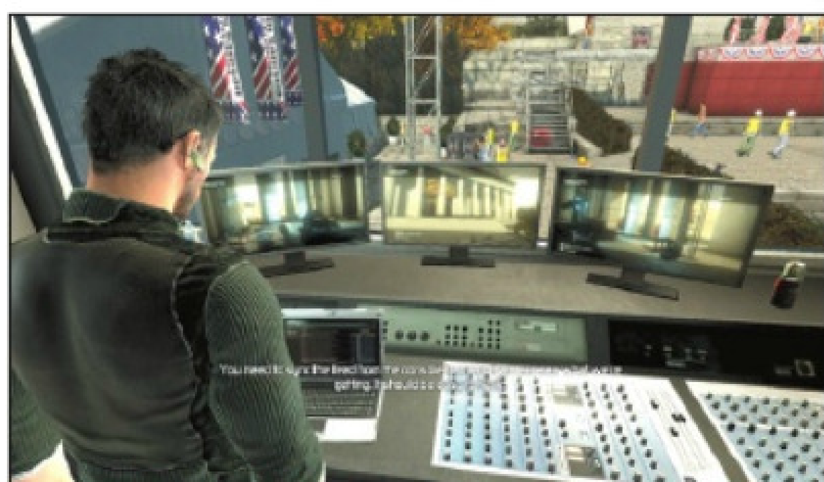

进入林肯记念堂前的会议现场

林肯纪念馆地图



以了解其中的内幕。

山姆来到纪念堂外，这时白宫特勤组的人送来记者证，得以顺利的进入会场。和葛林通话后，沿着通道前行，上阶梯进到媒体采访工作室，控制三台摄像机对纪念堂廊柱处的瑞德和嘉雅特进行跟踪摄录，用鼠标滑轮切换摄像机，中键缩放画面。首先控制1号机，将镜头对准两人，当声音图标变成绿色表示正常，然后随着两人的走动再切换到2号和3号摄像机。两人的对话提到幕后主使者是一个叫麦吉多的人或组织。摄录结束后，山姆进入纪念堂大厅，看到嘉雅特正在打电话，上前抓住他拷问有关麦吉多的事情，以及他和瑞德密谋的行动，这家伙只交待了点滴信息，就被一名杀手给灭口了，山姆于是朝着凶手逃跑的方向追出大厅外。


使用媒体新闻采访部门的摄像机监视纪念堂的动静


控制摄像机摄录瑞德和嘉雅特的会面谈话

望着杀手的背影一路追过去，不必担心，他是跟不丢的，他会不时停下来射击，可以及时躲避，选择的难度低的话没什么危险。途中还会有不明就里的警察过来拦截开火，可以利用附近的岔路避开他们，或者快速冲过去。最后追到公路上，那名杀手跳上一辆汽车准备逃走，结果被炸弹给灭口了，线索中断。


拷问纪念堂里的嘉雅特

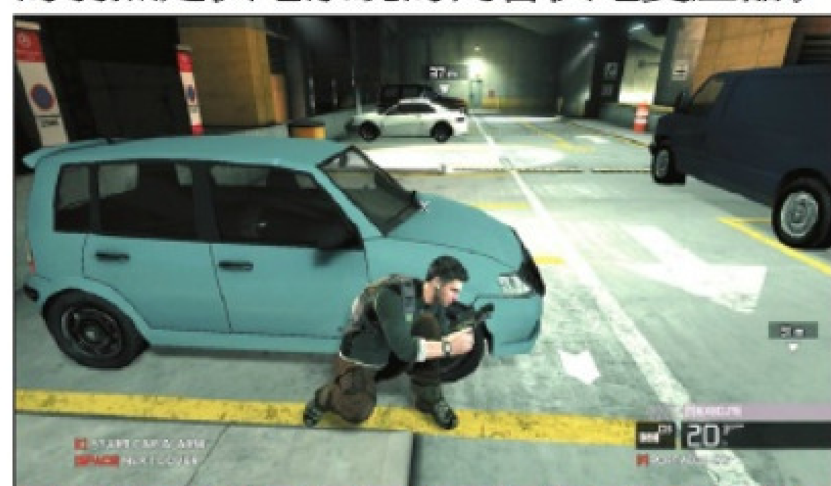
这时收到葛林的通知，第三梯队的人马正朝这边赶来，在不远处有一间咖啡厅，可以暂时到那边躲避，与此同时，白宫特勤组的人会安排逃离这里的车辆。敌兵共分三批抵达，第一批是两名，可以逐个暗杀。第二、三批都是三名，在咖啡厅后面有管道可以跳上去，等一名士兵走到下面用高空瞬杀，另两名标记处决。最后还会有一批士兵出现，这时会接到葛林的通知，逃走的车辆准备就绪，所以不必理会他们，从咖啡店后面的小路往桥头跑过去，跳上那辆黑色的休旅车。

Splinter Cell Conviction

8 第三梯队总队

Third Echelon Headquarters

开车来到第三梯队总部的地下停车场，下车后和葛林连线，得知这幢大楼的弱点是供电系统的两台供电变压器，

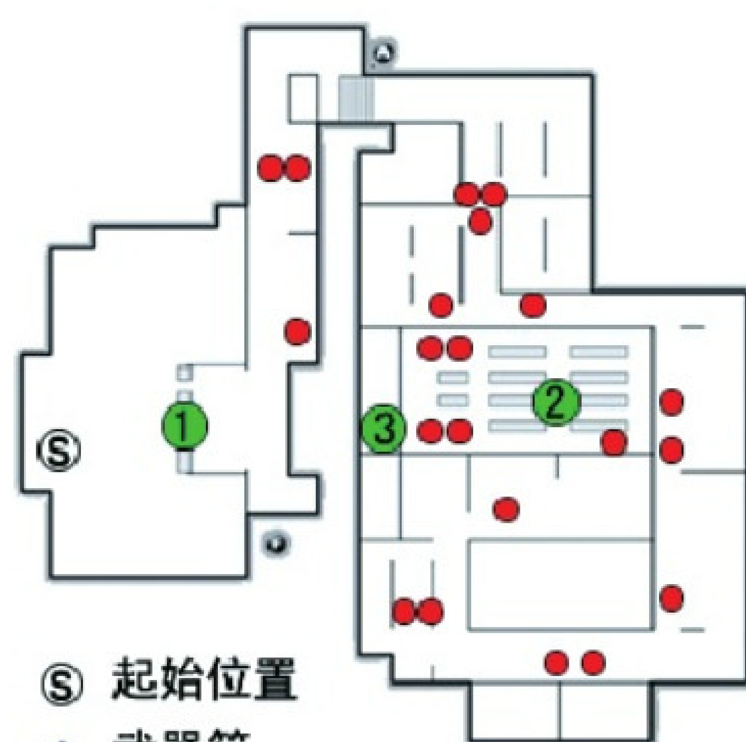

停车场里的行动要躲避探照灯光和警卫的视线

可以用C4炸弹引爆它们。摸到警卫室外面，里面有两名警卫在说话，这时迅速攀到屋顶，将两人全部标记，从天窗跳下去瞬杀一名，另一名标记处决。如果动作晚了，则两人会分开，其中一名会走到前面的停车场下层，给后面行动增加些许的难度。

由警卫室进到另一边的停车场，这里有探照灯和分散的警卫，不能被探照灯照到或被警卫发现，否则任务失败。在上层只有一名巡逻的警卫，先埋伏在中间的蓝色休旅车后，触发汽车警报引诱那名警卫过来察看，上



第三梯队总队地图



前劫持为肉盾拖到车后面的探照灯死角杀掉，行动中要避开下层巡逻警卫的目光。

跑到这层停车场的末端，进屋子在变压器上放一枚C4炸弹。然后行进到下层停车场，跑到厢式货车的阴影里，溜过去触发黑色轿车的警报器，等警卫过来抄到身后劫持肉盾，拖到阴影里杀掉。如果之前在警卫室杀掉两名的话，此时末端的屋前就不会有警卫了，进去放第二枚C4炸弹，回到外面乘电梯前往大厅。

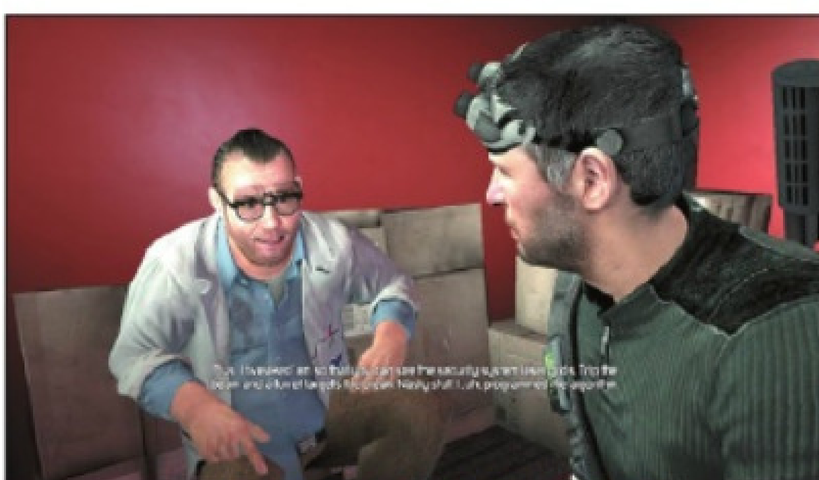
在前台和接待小姐交谈，掏出引爆器将地下的变压器引爆，这时大楼


解决办公室里的守卫

变得漆黑一片，迅速跳过前台，射杀前面的警卫，沿走廊往左边飞奔，途中会遭遇另两名警卫，时间有限，可以闪到右侧的通道避过去，在电力恢复前冲进安全闸门。

下楼梯来到办公区域，先攀爬到棚顶，跳下来解决到办公桌附近的士兵，等走廊上的三名士兵聚在一起后标记处决。前面还有两名，仍然埋伏在棚顶，隐蔽爆头或者跳下瞬杀。来到下片办公区，敌人较为分散，这里的墙上多了探照灯，行动得更谨慎些，棚顶仍可利用，等下面的士兵走到平台边缘跳下去格杀，再返回棚顶，如果尸体被敌人发现，他们也会被吸引过来，是不错的下手机会。来到下一区域，共有三名士兵，先潜杀左边单独巡逻的士兵，右边两个聊天的一次处决。

进到机房找到一个叫弗莱曼的胖子，拿到高频声呐护目镜后来到内部机房，这里有四名士兵，先攀到棚顶，利用护目镜侦察他们的位置，逐个高空瞬杀。而后沿着办公区域往回走，路上的敌人有天棚和护目镜的帮助很容易清理。找到楼梯上去，此层是高级管理层办公区域，有着严密的防御系统，戴上护目镜看到空中的探测线。先往左走，从墙边花坛跳过去，从两道光线下钻过去，右转跳花坛，这里有几道光线时隐时现，利用消失的瞬间走过去，最后是一道由很

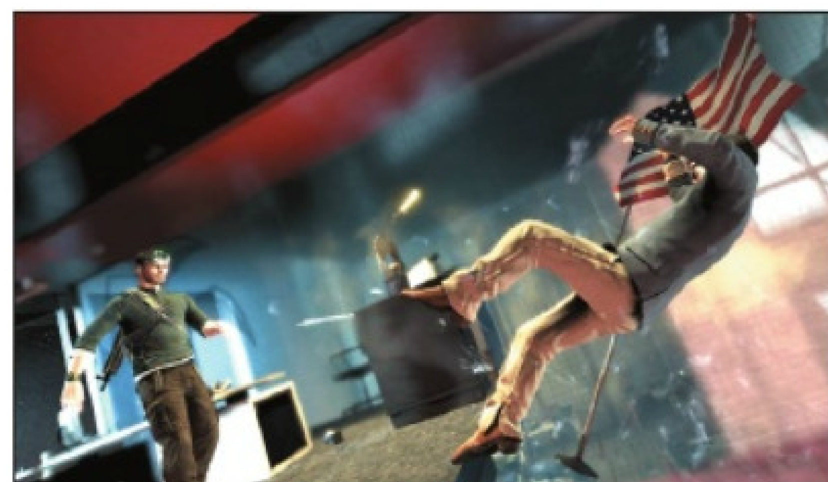

这个小胖是山姆的忠实粉丝

多移动光线组成的屏障，左下角比较好穿。

攀爬栅门跳到走廊，往前上楼梯来到瑞德的办公室，瑞德不知去向，而柯宾正在这里打电话，山姆气愤地上前拷问关于女儿车祸的来龙去脉，柯宾让他去问葛林。柯宾还供出瑞德将在华盛顿利用三台EMP发生器实施恐怖袭击，并劫持总统让副总统取而代之的阴谋。

打倒柯宾后到楼上大厅解决三名赶来的士兵，然后和葛林连线，两人约定在她的办公室进行视频会话。这时门口出现四名士兵，躲在阴影里全部标记，摸到身后格杀一名，迅速处决其他。

在进走廊前戴上护目镜，可以看到走廊上纵横交错的探测线，推门进到左侧的放映室，从座位上连续跳跃，避开移动的光线，到末端墙壁攀爬上去，跳到另一边的屋子里。两张桌子上有移动的光线，趁移开时跳过去，推门来到走廊另一端。往前是指挥大厅，里面有八名士兵，先在左边的阴影里解决掉两名，然后标记指挥


山姆一脚将柯宾踢飞

席附近巡逻的士兵，一次处决四名，剩下的两个就好收拾了。在大厅后面有条暗道可以穿行，利用它也可以随处暗杀大厅里的巡逻兵。由大厅另一边的楼梯上去，解决两名士兵后进入葛林的办公室。与葛林通话后，山姆的体内涌动着无穷的力量，体能和技能超常发挥，标记数量增加为六名，并且没有近身格杀获取机会的限制，所遇敌人自动标记，一路按E便可瞬杀。凭借如此超人般的能力，一路上摧枯拉朽冲出了第三梯队总部大楼。

Splinter Cell Conviction

9 密歇根大街水库

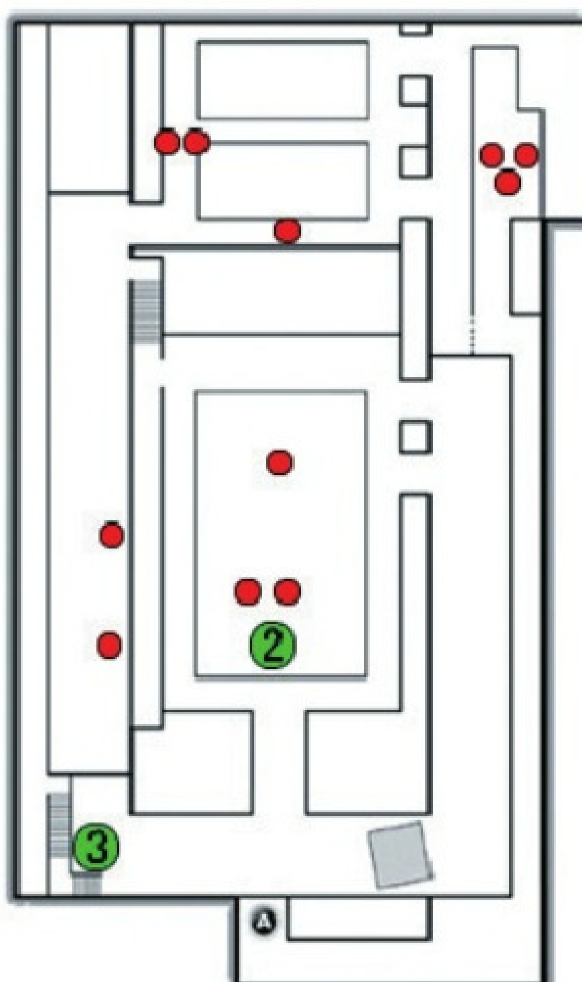
Michigan Ave Reservoir

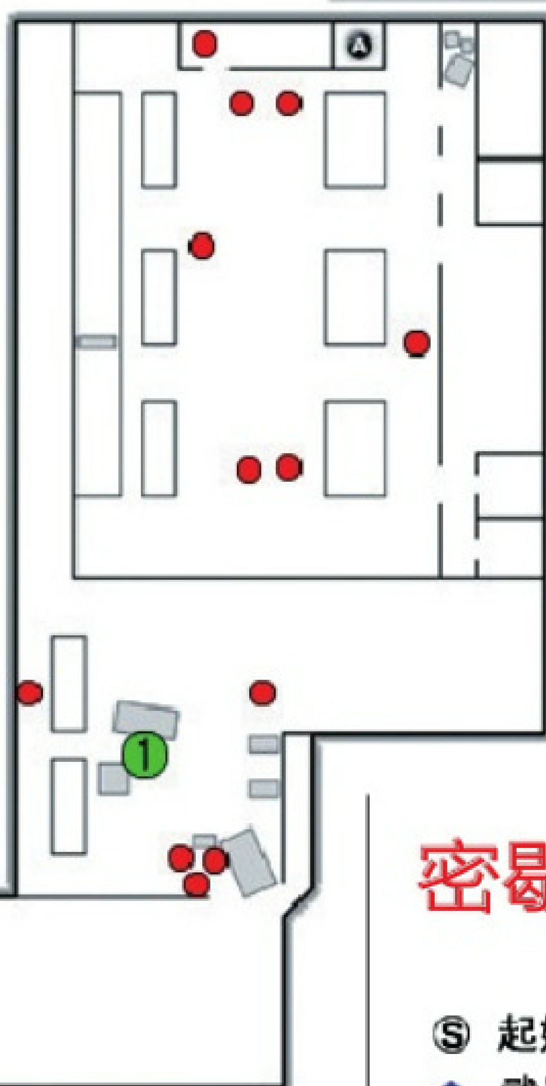
夜半时分，山姆来到了密歇根大街水库外面，沿着公路前行，左边的院落站着六名黑箭佣兵，不要惊扰他们，从旁边的铁丝网破洞钻进去，沿着左侧墙根连续滚动，等那名徘徊的佣兵走到墙边起身格杀，这样就可以标记除穿防弹背心之外的四名佣兵，

将他们一次处决。上前拷问穿防弹背心的头目，得知普兰提斯在这里的仓库关了一名女科学家，或许她能知道关闭EMP发生器的方法。

从大楼左侧墙壁的管道爬进一座大厅，下面有八名佣兵，先从平台爬到空中的管道上，然后标记空中悬吊的发动机和三名佣兵，发动机落下还能砸死两名，这样就一次性解决掉了五名佣兵。另外三名佣兵会跑过来调查，全部标记，有人走到管道下面就高空瞬杀，再处决其他，如此大厅清扫干净。

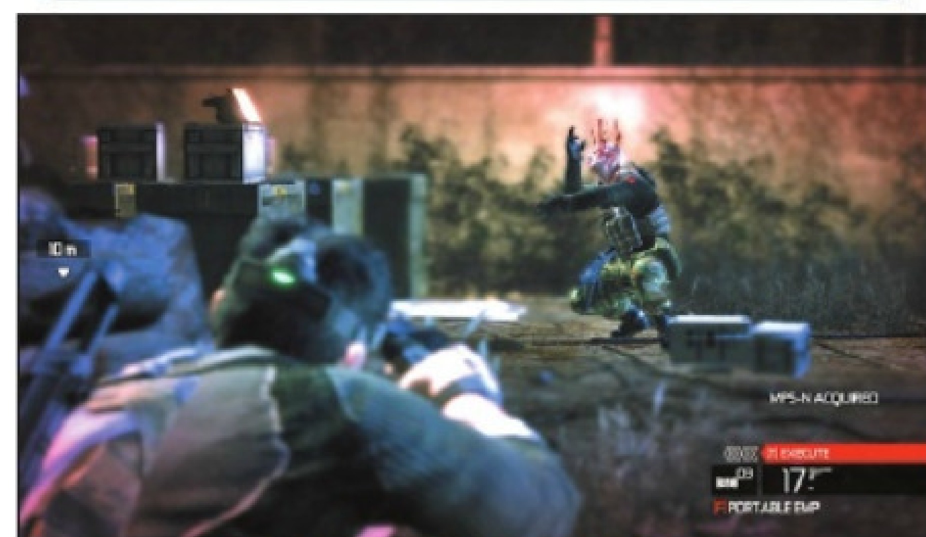
找到电梯井沿管道滑落底部水道，往前走透过管道看到仓库里那





密歇根大街
水库地图

Ⓢ 起始位置
◆ 武器箱
● 敌人
① 黑箭头目
② 女科学家
③ 通道出口



清除掉水库外面庭院里佣兵



处决仓库里的佣兵解救里面的女科学家

名女科学家正遭受普兰提斯的殴打。往前看到三名佣兵围着聊天，丢个遥控炸弹过去轰杀，然后会有三名佣兵跑过来调查，利用阴影逐个暗杀，这里务必蓄备一次标记处决机会。穿行到另一边的水道，上楼梯来到仓库二层，迅速攀在围栏边缘，标记处决下面的四名佣兵，如果外面的佣兵跑进来调查，高空瞬杀。

和女科学家谈话后连线维克多说明情况，他正带着莎菈驾直升机赶来，要山姆将两台发电机的坐标发给他，他会利用直升机的火箭攻击系统同时端掉它们。

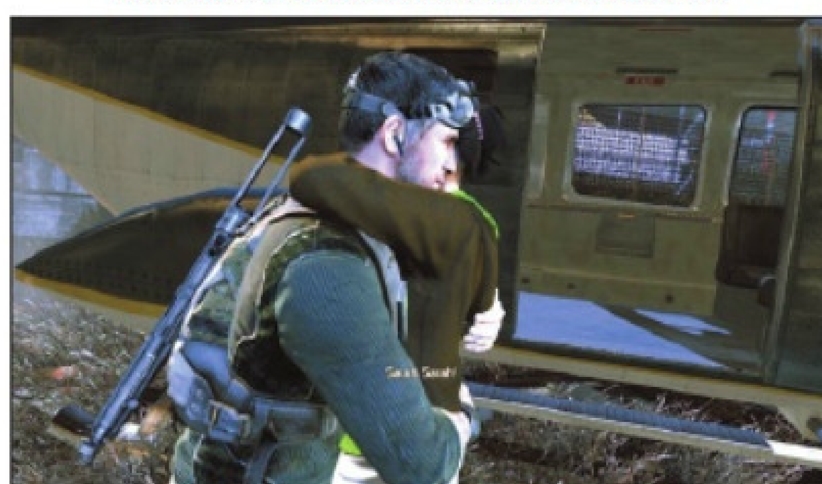
来到水道系统的出口，这时有一名佣兵到屋子里察看，迅速冲到墙边攀到井口暗杀掉他。然后跳出井口来到门边，用护目镜扫一下敌人的位置，在门口有三四名敌人正在搜索，引爆红色油桶轰杀他们。其余的建议仍然以这间屋子为根据地，从各道窗户跳出去暗杀，如果暴露在外面很容易被敌人发现。如果被发现的话，会有一名佣兵跑到走廊里操纵机枪扫射，这时扔枚手雷过去就解决了。



扶起惊魂未定的女科学家

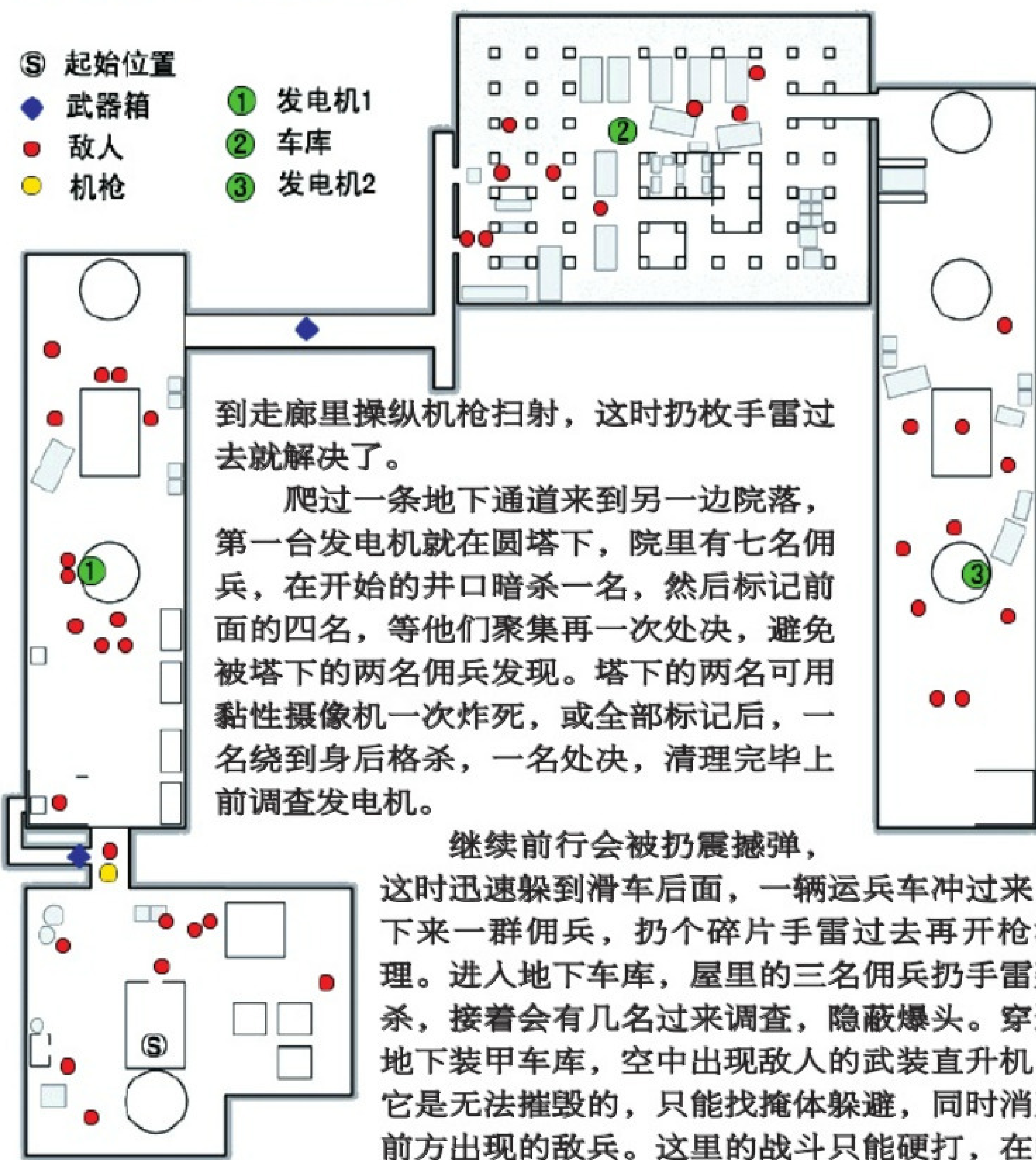


在庭院里找到发电机并确定它的坐标



山姆和女儿紧紧的拥抱在一起

密歇根大街水库地图

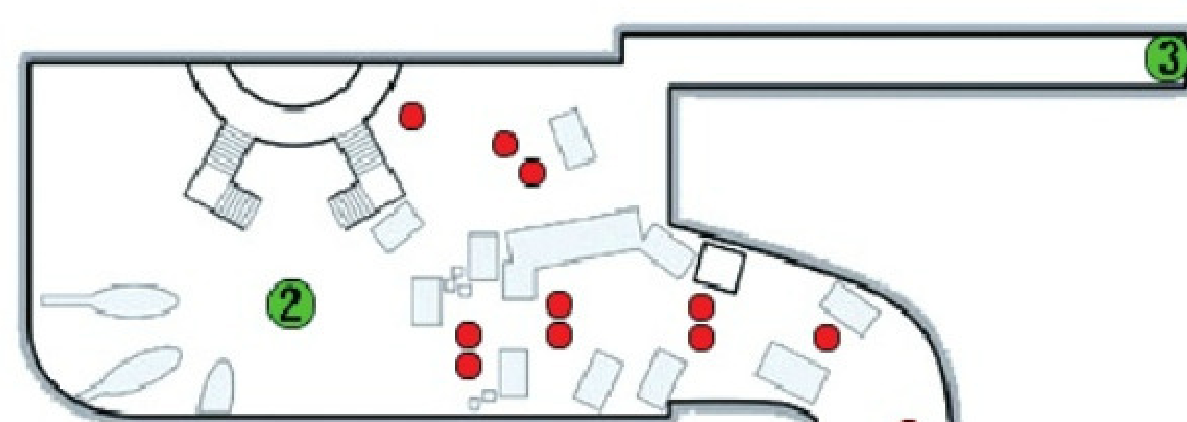


爬过一条地下通道来到另一边院落，第一台发电机就在圆塔下，院里有七名佣兵，在开始的井口暗杀一名，然后标记前面的四名，等他们聚集再一次处决，避免被塔下的两名佣兵发现。塔下的两名可用黏性摄像机一次炸死，或全部标记后，一名绕到身后格杀，一名处决，清理完毕上前调查发电机。

继续前行会被扔震撼弹，这时迅速躲到滑车后面，一辆运兵车冲过来，下来一群佣兵，扔个碎片手雷过去再开枪清理。进入地下车库，屋里的三名佣兵扔手雷轰杀，接着会有几名过来调查，隐蔽爆头。穿过地下装甲车库，空中出现敌人的武装直升机，它是无法摧毁的，只能找掩体躲避，同时消灭前方出现的敌兵。这里的战斗只能硬打，在中

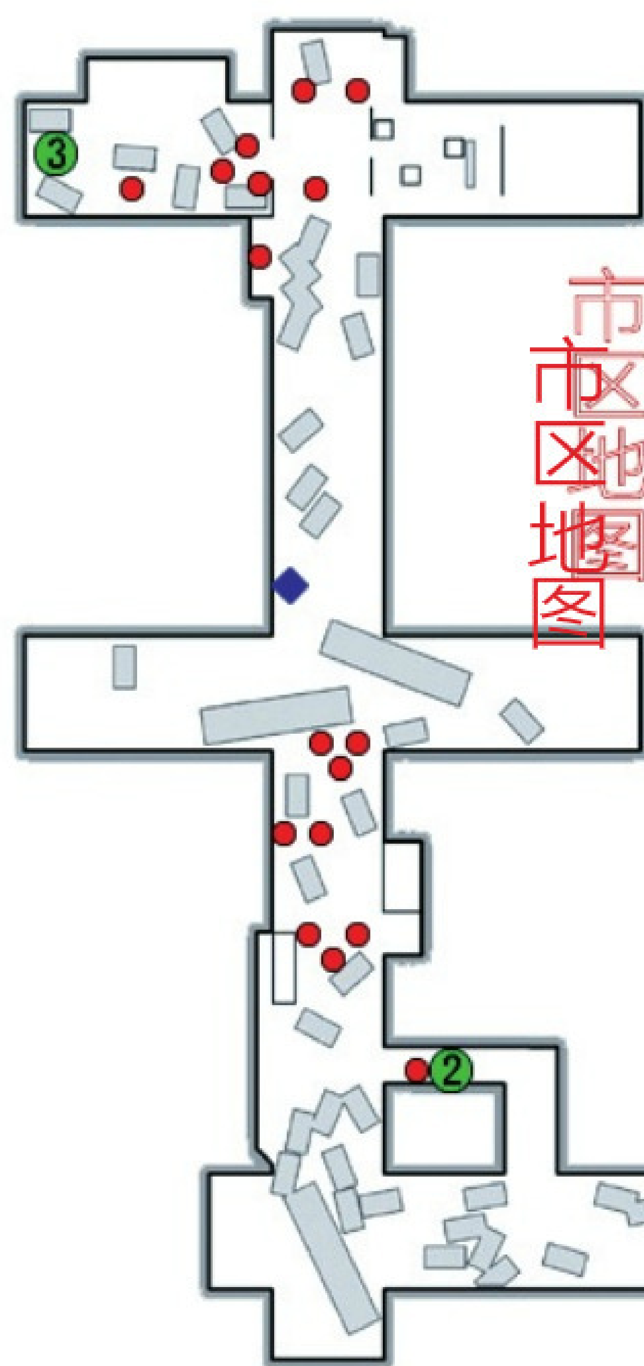
央有间圆形的建筑可作休息点，利用两侧的门口清理前面的敌人。转移到一间四方屋子里，跳两侧窗户清敌，这里离发电机已经不远了。

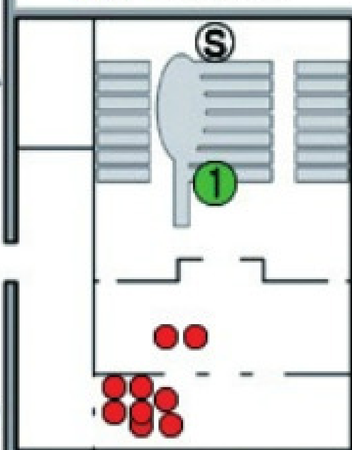
上报两台发电机坐标后，维克多驾直升机赶来摧毁了敌机和两台发电机，这里的EMP发生器被成功摧毁。山姆终于和女儿见面，维克多载着他们朝白宫方向飞去，途中看到另外两座EMP发生器攻击华盛顿的情形，不久直升机被白宫方向发射的导弹击毁，幸好三人安然无恙，山姆动身前往白宫解救总统和葛林。

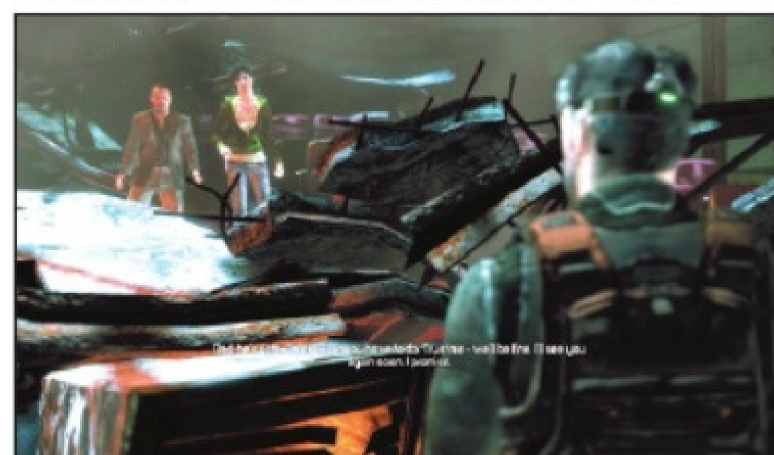


Splinter Cell Conviction 10 市区 DownTown District

现在山姆得从剧院前往大街上去，在剧院的前厅驻守着大量黑箭佣兵，前厅两名正对着播映厅的门口，不过他们不是重点，用护目镜扫描一下，就会发现在剧院入口聚集着大群的佣兵，前厅如果有任何响动，他们就会冲进来，清理起来很麻烦。因此这里先不要惊动前厅的两个人，由右侧的门悄悄绕到他们身后，从木箱后观察那群佣兵，扔个遥控炸弹过去引爆，落点好的话可以全部轰杀，然后再回身解决掉大厅的那两名。






维克和女儿劝说山姆去白宫救难


走在荒凉破败的华盛顿街道上


标记处决路上设下路障的黑箭佣兵


引爆白宫大门口的巨大油罐车

离开剧院来到荒凉破败的街道，进入街道右边的小巷，一名佣兵阻拦想要通过的市民，说前面的道路封锁了。趁市民挡住佣兵视线之机，从墙边的管道爬上去，等市民离开后用高空瞬杀解决这名佣兵。街道上障碍物较多，但两侧都有管道可以攀到阳台上，这样从高处可以标记处决在街道上的巡逻兵。

解决掉赶来的五名佣兵后沿街道继续前行，在路口看到通往白宫的路被封锁。先将路口的四名佣兵标记，爬到右侧的脚手架上，等一名佣兵走到下面跳下去瞬杀，然后迅速处决余下的几名。随后又会有三名佣兵跑过来，解决后穿过佣兵部队所设的路障，朝着宾夕法尼亚大街行去。

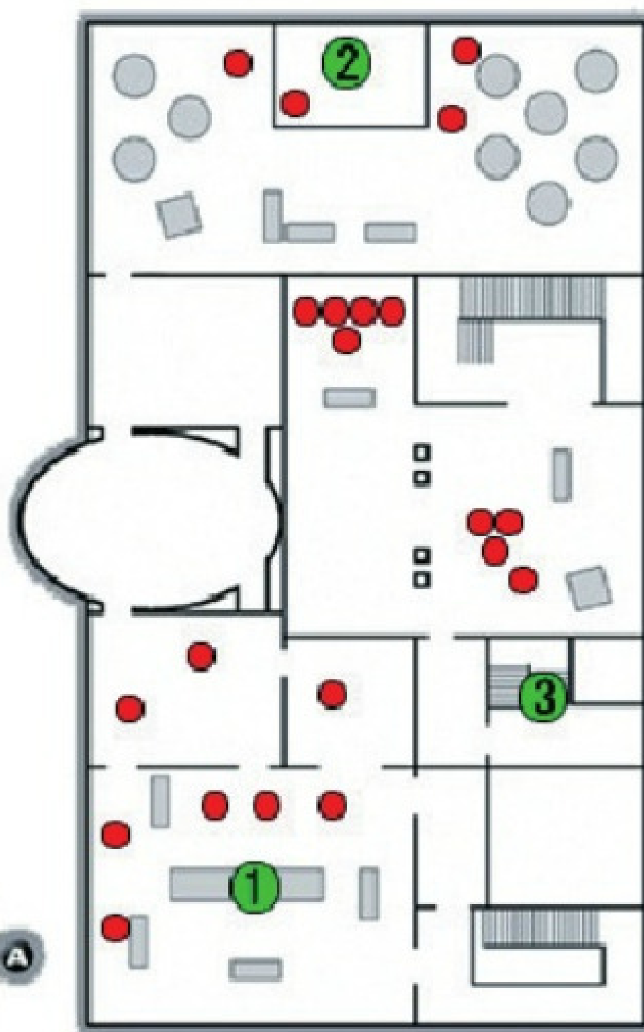
来到白宫大门前往右侧摸过去，解决掉落单巡逻兵，引爆大门前的油罐车引起骚乱，趁里面的佣兵跑出来，由右边小门溜进院子。从屋子的右侧绕到第二道门前，标记门前的四名佣兵，从屋后的阴影中冲出去格杀最近的，随后处决其他。进入第二道大门，前面人影绰绰的全是佣兵，扔遥控地雷轰杀他们。赶到白宫楼前，葛林说正门被瑞德锁住了，她暗中把东大厅的门打开，山姆可以从那里进入大楼。

Splinter Cell Conviction 11 白宫 White House

山姆沿着东大厅的走廊前行，在走廊末端听到说话声，在厅里有两名背对的士兵，用黏性摄像机炸掉他们，或者全部标记后冲上前格杀

白宫地图

Ⓢ 起始位置
◆ 武器箱
● 敌人
① 餐厅
② 副总统
③ 楼梯



一名，另一名开枪处决。

这时葛林让山姆到二楼西翼的舞厅拜会一下副总统萨姆森，在这次阴谋中他也扮演着重要角色。来到二楼，这里是总统一家居住的地方，第一间是大餐厅，进去后看到士兵正在屠杀，朝他们扔个遥控炸弹，趁敌人慌乱时迅速跳到窗外，等敌人经过窗户时暗杀，然后再透过窗口将残敌标记处决。这座大厅的两个吊灯也可利用，等敌人从下面经过时射落。第二间是小客厅，敌人较分散，可逐个暗杀，在进入舞厅前蓄一次标记处决的机会。

来到舞厅，看到副总统被四名


山姆朝副总统的双腿开了枪


在媒体接待室里，葛林朝山姆开了一枪



士兵守卫着，将士兵标记处决，上前抓住副总统进行拷问。这时会有大批第三梯队士兵从两道大门冲进来，山姆躲到桌子后扔遥控地雷，在他们冲进来的一瞬引爆，大大减轻了后面枪战的难度。

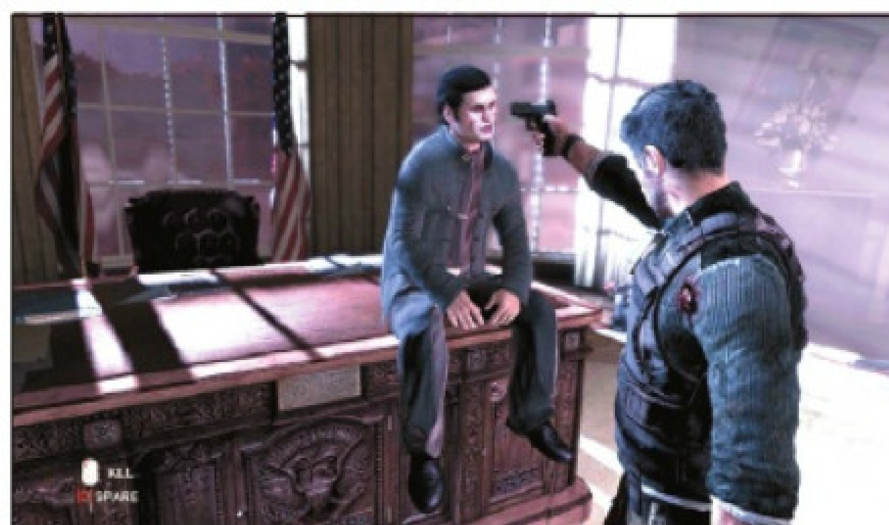

山姆被葛林押入总统办公室，总统已被第三梯队控制住

解决完敌人的冲锋后由正门进入一间大厅，在这里会遇到同样戴有声纳护目镜的精英士兵。可以扔EMP手雷和碎片手雷来清掉他们，如果开枪的话很容易被发现形藏。来到厨房区域，先由电梯井爬下去，解决门外背对的士兵，透过窗口标记处决里面的四名士兵，剩下的一个暗杀解决。

离开厨房来到宽阔的走廊，末端有重机枪，快速往左侧走廊移动，来到椭圆形大厅外面。首先埋伏在门口解决掉走出来的士兵，再标记所有人进行处决。穿出去抵达走廊末端，扔个遥控地雷炸掉掩体里的机枪手，穿过几间办公室来到媒体接待室，在这里和葛林会合。葛林朝山姆的肩头开了一枪，将他背缚双手押向总统办公室。

办公室里，考德威尔总统已经被第三梯队控制住，瑞德洋洋自得地向山姆发表感言，此时山姆的视角可以自由转动，标记窗边站


和葛林联手成功解救出女总统


最后拷问和处决瑞德

着的一排第三梯队士兵。在瑞德接近身前的时候，山姆有几次机会抓住他夺取枪支，和葛林联手处决窗前的士兵，成功解救出总统。

山姆和瑞德进行最后的谈话，这时可以亲手处决他，也可以放弃这个机会，不过葛林会开枪代劳。如果没有亲手杀死瑞德，葛林会挽留山姆重归第三梯队，但山姆去意坚决。经历过这么多的事，现在所信任的人，也只有维克多和女儿了。

怪物史莱克4

SHREK FOREVER AFTER

■辽宁 枫红一刀流

为何要玩这款游戏？

《怪物史莱克4》这部游戏和同名电影同档上市，只是，游戏的剧情是相当的薄弱，几乎没有什么铺陈叙述，简单的由几个迷宫关卡拼合而成，那些白雪公主、灰姑娘、睡美人、长发姑娘、虎克船长和继母皇后等统统不见，这是游戏里较为缺憾的地方，好在还能看到皮诺曹、姜饼人、三只瞎老鼠和三只小猪等熟悉的角色，算是一点安慰吧。

游戏中可以控制史莱克、费欧娜公主、靴猫和驴子四个角色，他们都有自己专长的技能：史莱克擅长搬动重物，费欧娜擅长使用火焰，靴猫擅长攀援，驴子擅长踢东西，这些技能是解决谜题不可或缺的。关卡的长度适中，都很有特色，小巧精悍，没有冗长和重复的感觉。

在战斗方面，玩家能在怪物营地购买升级各种战斗技能，战斗中会拾取到敌人掉落的各种道具来增强自身的战斗能力。战斗的操控简单明快，连击便能发出范围大招，几场的Boss战稍有难度，要考验玩家的操控应变能力。

电影版的《怪物史莱克》并不是儿童动画片，每个年龄段的观众从中都会有不同的感悟，而这部游戏简易上手，也不乏难度和深度，同样适合各年龄段的玩家。

操作键位

移动：WSAD
特殊攻击：J
切换角色：I
特殊技能：L
普通攻击/互动影响：K
暂停：回车键

“王子和公主从此过上了快乐的生活……”这是西方童话里最常见的结局，《怪物史莱克》的故事却非如此，结婚意味着烦恼和麻烦的开始，就象现实里我们成人的生活一样。自从成功抵抗了白马王子的复仇后，费欧娜公主诞下了三只小妖怪，史莱克也成为了一名本分的宅男。在稳定悠长的居家生活里，他愈发怀念当初没有拘束的妖怪生活来，一时糊涂和侏儒奸商签订了一份契约，沦落到一个平行世界中，一个截然不同的远得要命王国。在这里熟悉的人和事物都变了模样，侏儒商人成了国王，驴子成了苦力，靴猫发福成了肥猫，史莱克和伙伴们如何找回他们的自由呢？



妖怪沼泽（Ogre Camp/Swamp）

关卡开始在山林里熟悉操作，按I键切换史莱克、驴子、费欧娜和靴猫四名角色，K键是普通攻击，L键是角色的特殊技能，J键是特殊攻击。小猪是游戏的向导，对它按K键可以了解游戏提示信息。

用史莱克打碎前面的木桶，向导会说明史莱克的特殊技能是恐吓，能使敌人有短暂的僵直。用费欧娜点燃前面的火药桶，下面熟悉能量槽，蓄积越高越容易掉落道具来提升战斗能力，如金钱、攻击、防御和生命。



打跑一群村民，在树上钉着史莱克和费欧娜的画像。继续前行，有掌印的石块或木箱让史莱克来推动，火药桶让费欧娜来点燃，有锁头的门或有蹄印的石板都得让驴子踢碎打开通路，有猫爪的地方让靴猫来攀爬，木桩也要让靴猫来跳跃。

良 总评 7.6

制作	Activision
发行	Activision
类型	动作
语种	英文

项目	分数
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.6
画面 Graphics	7.8
音效 Sound	7.5
创新 Creativity	7.9
剧情 Story	6.0

派靴猫爬到上方打开门进入食人魔营地，用史莱克拖开门口的木箱可以拿宝箱，不但从中能得到钱币，它还是游戏的收集元素之一，随处观察收集，多多益善。在营地里搜索一下，打开所有能接近的箱子，场景中有很多的道具能打出钱来，比如树木、车辆和石头等，尽量收集多多的



在小猪向导的提示下掌握技能的使用


这个家伙就是本作中的大反派侏儒商人

钱币，它是升级技能的重要道具。有种蓝色大箱子目前还打不开，叠放两层的木箱也挪不动，需要在本关结束后，将Power Hit升到2级才可互动。还有堆放的木柴，在游戏后期才能用公主的技能烧掉。

在这里说明一下，史莱克的搬运技能、靴猫的攀墙跳跃技能、费欧娜的火焰技能、驴子的踢门技能都是可以升级的。史莱克的搬运技能在本关结束后就可以在营地找商人购买升级，靴猫的靴子需要在后面的农夫村庄找一只食人魔拿到，费欧娜的提灯需要在完成地下墓穴关卡后返回营地时从一只食人魔手中拿到，驴子的金蹄掌则需要在最后的关卡开始从食人魔手里拿到。由于每名角色技能升级的时间不同，所以游戏所有关卡里的道具不能一次拿齐，至少在完成主线任务后，再打一轮才能收集完全。

和商人谈话可提升技能，建议先升Power Hit到1级，提升攻击的威力。在营地左边有只手推车，上面装的是油桶，让驴子踢下来一只油桶，让史莱克将它拖到障碍物前，再让费欧娜过去点燃炸开路障，此方法后面会经常用到。

离开营地到沼泽地，路上有油滴的地方可以让费欧娜引燃，燃烧的火焰会将引爆油桶，炸掉阻路障碍。往前见到南瓜女巫，清完南瓜，用推车上的油桶炸开左边的石堆。路上有名拿盾牌的守卫，用靴猫攀上去割断绳子，坠落的木箱能砸死他。有金锁的门目前尚打不开，后面升级技能才能用驴子踢开。前面的泥渠得用史莱克推两只木箱下去作为浮桥，再用驴子踏倒石板过去，从推车上踢油桶，炸开右边的石堆。往前继续清南瓜，靴猫爬上平台放落木箱，将箱子推到沟渠里。

接下来要进行一场清除大量杂兵的战斗，建议派费欧娜来打，她的剑技连击威力强大。继续前行炸开石堆，有一座巨大的天平机构，下面的蛋糕上跳下来三只白色的瞎老鼠，它们是出售解谜线索的，后面还会经常遇到。先让靴猫爬到左边木台压下来，升起右边平台，再让史莱克搬一只油桶过来，炸掉右上方通道的石堆。

回到家里发现这里完全变了模样，拿到和侏儒商人签订的合约，然后和魔镜对话，得知这些变化是合约中的一部分。用魔镜进行场景传送，其实是平行空间的跳跃。在家里看到熟睡的三个儿子，出屋在庭院里看到各种玩具和儿童娱乐器械。踢开门找到魔镜转换空间，这里拿到隐藏道具（画像）。返回来，让靴猫从桥上往下跳，拿到另一隐藏道具（蝴蝶结）。

将木箱推到河里搭成浮桥，用魔镜空间传送。往北走看到金锁大门，升级后再来这里拿隐藏道具。树洞里的蓝箱子尚打不开，不过可以让史莱


史莱克擅长的是搬移重物



费欧娜公主擅长使用火焰，炸药桶和油桶都可让她来引爆

克将箱子推到沟渠里去，过去撼动大树，掉落的蜂巢能驱赶走看守箱子的士兵。

炸开石堆，踢倒石板继续走，转角处的悬崖可以派靴猫利用木桩和树干跳上去，这里得掌握好跳跃的时


靴猫擅长攀援到高处开启机关


在打第一轮的时候有些地方是不能进去的，需要打通一轮后再过去

机。往前有投石车，先让史莱克到瓜田拖西瓜放到上面，再用驴子调整投石车的方面，再用靴猫跳上去发射，清掉前面的路障。往前遇到女巫，将她的扫帚点燃就消失了。

用魔镜空间跳跃，遇到姜饼人的地方说明附近有隐藏地点或支线任务。这里要玩一个类似仓库番的推箱子小游戏，进到里边拿到大心，增加一格生命上限。用北边的魔镜传送回来，用投石车和南瓜轰开路障前行。继续北行有巫师阻路，用投石车发射南瓜点燃左上边的扫帚即可赶跑她。跑到右边触发战斗，将连番出现的女巫和民兵清除掉结束关卡。

回到营地建议升级Power Hit技能到2级，这样史莱克才能打开蓝色大箱子，并能移动更重的物体，升完技能将营地里能碰到的蓝色大箱子全部打开。

龙之要塞 Dragon's Keep

在营地北边拖开两重箱子前往龙之要塞，用魔镜空间传送。清掉路上的木桶收集钱币，过吊桥遇到姜饼人，他说有三名伙伴走丢了，这是个支线任务。左上边木桶中间能找到隐藏道具（蝴蝶结），用魔镜传送回来，点燃锅底的柴禾，紫色的蒸汽贯注到水晶上发射出光束，接通前面的石桥。后面的机关大都用紫色光束开启，也就



是说锅里的汤必须调合成紫色才能成功。

过桥到城堡庭院，右边路上站着名巫师，把地上的苹果扔到锅里，点燃后发出一道红光将巫师给赶跑了。往前是另一口锅，分别将红色苹果和蓝色蜥蜴扔到锅里调成紫色汤汁，点燃后接通前方石桥。在墙角拿到隐藏道具（比萨饼）。

上楼梯到二楼，炸开石堆过去拿苹果，放到锅里点燃，红色的光束会投射到旁边镜子上，用驴子调整镜子的方向，将光束折射到右边的炸药桶上清除路障，过去拿蜥蜴放到锅里。


用蓝色蜥蜴和苹果将汤锅调成紫色，再点燃汤锅后水晶会发射出紫色光束


用驴子调整镜子的方向，折射红色光束引爆右边的炸药桶

往北过石桥到楼梯口，这里的火盆可以点燃，打开通往左边的通道。楼梯右边的墙壁用靴猫爬过去拿宝箱。

先不要上楼梯，先将镜子调整到左下方，然后点燃汤锅，光束会打开下方的隐藏通道，用魔镜空间传送，沿着熔岩迷宫搜索宝箱，顺时针方向绕到迷宫东南，将石块推开过去赶跑了小飞龙（驴龙，驴子和飞龙的后代），救出第一名姜饼人，作为答谢他送了不少的金币。

返回城堡上楼梯到三层，这里有纵横交错的红色光束，它们是间歇显现的，利用消失的瞬间穿越它们，途中抓到一只蜥蜴，绕到房间的中央将蜥蜴扔到锅里，光束调成紫色。继续上楼梯来到外面，点燃汤锅接通左边的石桥，在圆台上进行战斗，开始是五只树精，随后还会有巫师和蜘蛛出现。

到前面的塔楼里，将苹果和蜥蜴扔到锅里调成紫色，点燃汤锅用紫光打开左边的通路。来到下座塔楼，这里有两面镜子，右边的用史莱克推动，将它推到右侧水晶球下方，左边的镜子用驴子踢到右上方向，找蜥蜴和苹果扔锅里点燃，紫色光束会打开通往上方的通道。

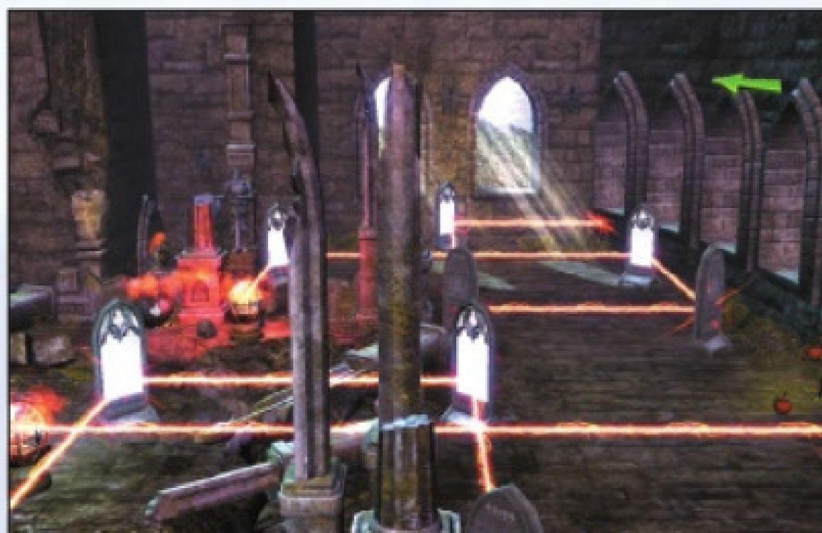
来到上层，用史莱克移动两面镜子，再将汤锅调成紫色点燃，上方的通道出现。在房间左侧有隐藏地点，将汤锅调成红色，再将左边镜子移过来引燃里面炸药桶清掉路障，利用魔镜空间传送，沿熔岩迷宫寻找失踪的姜饼人，玩推箱子游戏打开通道，点燃火炉踢开铁门救出里面的第二名姜饼人。

完成支线用魔镜返回，上楼梯到下一房间。上方有道绿色圆钮的门，首先用蜥蜴将锅汤调成紫色，再用驴子将中间的镜子踢下，把光束投向右边打开通道，过去捉到一只黄色的青蛙，用它和蜥蜴将汤锅调成绿色，调整中间镜子的方向，将绿色光线投射到那道门上，大门开启。

来到户外，用紫色光束打开右边的石桥通道，跑到中央圆形平台进行战斗，结束后来到对面的塔楼。开始房间用黄色青蛙和蓝色蜥蜴将锅汤调成绿色，点燃它打开上方的门。来到下一房间，首先将锅汤调成紫色，点燃后移动镜子将光束投射到最左边的水晶上，接通往上方的通道，过去用驴子将左边的镜子调整面向右下方，返回来再点燃汤锅，移动镜子将光线投射到镜子上，然后折射到最右的水晶上，打开通往右方的路。

来到上层，仍然用紫色光束开通道路，在左上角有魔镜，用它传送到熔岩迷宫，移开箱子赶跑小飞龙，救出第三名失踪的姜饼人，此时支线任务完成，获得增加一格生命上限的大心。回到房间，从四根升降的柱子走过去拿苹果，和蜥蜴一道将汤锅调成紫色，用光束打开右边的通道。继续到上层，旋转的光束依次投射在三只水晶球上，从而开启三条通路，这里考验的是速度，在通路接通的有限时间内冲过去，建议用奔跑速度稍快的靴猫或驴子。


在熔岩迷宫推箱子找到失踪的姜饼人


躲避这里间歇出现的红色光束


到各处平台找来苹果，用红色光束攻击对面的女王


失败的女王掉落王冠仓皇的飞走了

来到最后的房间和女王展开战斗，攻击她的方式很简单，就是要用红色光束射中她，因此得利用空中出现的通路分别跑到四角的平台上拿苹果，越往后越难拿，不但通道的出现时间有限制，附近平台还会源源不断的出现杂兵干扰。射中女王四次，她就会落荒而逃，史莱克拾到她掉落的王冠。

回到营地发现已变成一片荒芜的废墟，显然遭遇到强力的袭击和破坏，还好卖技能的店主还在，建议将Power Hit技能升满，剩下的钱可购买Permanent Health Boost来增加最大血量。

农夫村庄（Peasant Village）



由营地的东南角前往村庄，在街上看到木偶人皮诺曹，他说前往城堡的捷径是通过水路，不过得先找回三只失踪的大钟送回村庄，响起的钟声能够召来船只。靴猫对他的话有所怀疑，这么聪明的言辞不像是皮诺曹的风格，而驴子不以为然，若是皮诺曹说谎的话，他的鼻子会变长的。

跟随皮诺曹到广场，看到红黄蓝三个位置的大钟是缺失的。往回走在水井处清理南瓜，左边的一排盾牌兵不见了，过去用魔镜空间传送。来到桥头被盾牌兵堵住，在附近有放焰火的装置，若用史莱克点燃可吓跑盾

牌兵，若用费欧娜点燃则会吸引盾牌兵，在这里要将桥头的盾牌兵吓跑，过桥后再用魔镜传送。

放焰火将挡路的盾牌兵吓跑，冲到后面的街道，进到下方的院落，将木箱推到水里接通道路，从这里可以返回外面空地，站到箱子上用靴猫跳木桩能拿到道具。沿街道走到末端，看到皮诺曹跑开了，史莱克点燃焰火吓跳两边的盾牌兵，到下方院子把箱子推到河里，从这里绕回街道。再让


用史莱克点燃焰火吓跑桥头的盾牌兵


在墓地里斩杀骷髅兵

费欧娜去点焰火，趁上方的盾牌兵被吸引下来，快速绕到后面的院子拿隐藏道具（画像）和宝箱，再点燃炸药桶清掉石块。返回街道再让史莱克点燃焰火，梯子上面的盾牌兵有短暂的时间躲开，冲到他身后的墓地。

在墓地遭遇成群的骷髅兵，清完穿过墓地找到第一只大钟，让靴猫爬到屋顶割断绳子放落大钟，史莱克将它拖到缆车上运回广场，再把它拖到红色底座上，这时广场南边的双扇门打开了。



进入大门到大院，用史莱克点燃焰火吓跑下面的盾牌兵，冲进下面的小院，与村民老鼠展开战斗，结束后将木箱推到踏板上打开铁栅门，再从推车上取油桶，往到大院左边的石堆前，燃爆清除路障，进去拿宝箱。

再让费欧娜点燃焰火，上面的盾牌兵会移到下方的木板上，快速跑到木板的右边，用史莱克将木箱推进木板的下面，木板形成一道斜桥，这时再回到下边的小院搬运油桶，用它炸开右上方的石堆路障。

来到另一边这里又有焰火，先让史莱克来点，将下面的盾牌兵吓跑，用驴子踢倒河边的树干搭成通路，过河绕到左边的小院里遇到一只食人魔，他赠送给靴猫一双靴子，用它能在墙上实现跳跃的动作。

再让费欧娜去燃放焰火，将上方的盾牌兵吸引到踏板上，右边的栅门打开，迅速换靴猫爬跳到墙壁上面，割断绳索放下木箱，用史莱克将箱子推到栅门里面的踏板上，彻底将通路打开。继续前行，用魔镜进行两次传送来到新场景，第二只大钟就在这里了。先让靴猫爬上墙壁，等左边的风车叶片旋转到附近时跳上去，转到左边屋子跳过去，割断绳索放落大钟。跳回地面，用史莱克将大钟拖到缆车运回广场，将它放到蓝色底座上。

下面去拿最后一只大钟，由新出现的缆车往北过去，清瓜田里的南瓜，用靴猫爬上悬崖砍绳子放木箱，史莱克将它推到踏板上打开右边的栅门。首先用驴子踏倒树干搭成桥梁，再用费欧娜跑到下面放焰火，史莱克过桥到瓜田拖西瓜，将西瓜放到上面的投石车上，炸开右上小院里的石堆，驴子踢门进去。

院里有两部焰火设备，用它们分


在这里将木箱推到木板下面


利用风车的旋转叶片到达左边的屋顶


这里要用焰火驱使两名盾牌兵同时站到两块踏板上去


将找到的所有大钟都搬运回广场上去

别打开两道闸门，左下边的让费欧娜点，右上边的让史莱克点，这里建议先点左下，后点右上边的，这样如果能够冲进第一道闸门，那么第二道的时间就足够通过了。

用魔镜空间传送，往北过桥有大小宝箱各一，还有增加生命上限的大心，拿完往南走再用魔镜传送，在这里找到第三只大钟，用两部缆车送往村庄的广场，关卡结束。

地下墓穴（Catacombs）

关卡开始被关在地牢里，左边的墙壁用驴子踢开出现一条通道，进入矿井迷宫，左走看到涂鸦的提示，上木筏后用驴子踢中后面的档板，使木筏在水面上驶动。在有渔竿的小码头上岸，这里可让靴猫跳过去拿辅助道具。

回到木筏继续走，最后进入山洞里的机械水道，在一道闸门前派靴猫爬上木墙，避开滑动的带尖刺的水桶横移到左端，爬到墙顶跑过去扳动机关打开闸门。返回木筏继续前行，登岸后将下方的木箱推到水里，打开下面的挡板，再将上面的箱子也推下去，跑到后面拿隐藏道具（比萨饼）。

回到木筏继续前进，下一站有些起伏升降的柱子，靴猫往右边爬墙时要利用它们移动的缝隙过去，不能被它们碰到。爬到墙顶的平台开机关，打开右侧的闸门。返回木筏继续走，几经行驶到达旋转的木轮处，先用靴猫开机关，打开木轮前的档板，再将木筏靠过去，驴子踢中木轮上的木板得以往下方行驶。

离开木筏上岸，这时会遭遇新型敌人蝙蝠，清完拿大宝箱。往前看到被关在囚笼里的食人魔，往前遇到成

群的黑武士，他们的攻击伤害高，并且会旋转连击，建议用费欧娜公主来打，尽量用连击来阻断敌人进攻。

战斗结束，将侏儒雕像前的火盆点燃，再跑到下方点燃两只火炉，它们会升起，上面出现蹄印铁板，用驴子踢动它们，两边水池里的水位会降落。从左边的阶梯跑下去，将三只木箱拉成一排，然后返回火炉那里，再踢一次铁板，水位上升使三只木箱形成一道浮桥，通过它接近囚笼，救出里面的食人魔，得知附近还关着很多的伙伴，必须得拯救他们。回到火炉处再将水位降下去，跑到下面将四只箱子推到下方排成一列，再回去升起水位，通过浮桥解救另一名食人魔，途中须杀三只黑武士，点燃火盆接通道路。

在救出两只食人魔后，返回到雕像处，这时右边的栅门打开了。下到右侧的水池，这里有只魔镜可以空间传送，先进去拜访一下，炸开魔镜附近的石块拿到提升生命上限的大心。返将两只木箱排好，到火炉处踢铁板升起水位，沿浮桥过去救出第三只食人魔。在囚笼附近点火盆到下边找到另一面魔镜，传送后到上面搬油桶炸开石头，取得隐藏道具（画像）。再用魔镜传送来到一座平台，史莱克转动机关打开闸门，放出右边水池里的第三只木箱。将三只箱子排好，回到


用驴子踢岸边的挡板使木筏沿河道行驶


靴猫避开往复滑动的铁桶攀爬到木墙顶部


从木箱排成的浮桥过去搭救囚笼里的食人魔

火炉升起水位，通过浮桥救出第四只食人魔，这时侏儒商人雕像身后的大门打开了。

来到城堡大门前展开激烈的战斗，敌人主要是黑甲武士，后期还会出现有蝙蝠缠绕的巨大黑武士。将


费欧娜公主的强大剑技是清理敌兵的最佳选择


吹笛人释放三色音符进行攻击

他们全部解决后要想办法打开城堡大门，跑到通道右侧的平台，看到一只巨大的木轮，它是开启城堡大门的机关枢纽，现在它被两块石头卡住了，需要分别用油桶炸掉。

乘木筏到达右边平台，将木箱推下去形成桥梁，再从推车上取一只油桶搬到木轮的左部缺口位置，注意得到左边平台走一圈再放过来，在路上形成油滴线路。放完油桶，快速跑到左边平台，将左边箱子拖出来推到吊篮里，这时木轮左部的石块升起，切换成费欧娜引燃油桶将石块炸掉，接下来用同样方法炸掉木轮右部的石块。

大门开启进入城堡，侏儒商人会丢下一个吹笛子的家伙应战，这场Boss战有些难度。吹笛人的攻击有三种方式，一种是蓝色音符，它会释放两侧带尖刺的滚木，它的滚动目标是抵达大厅的中轴线位置，因此得在发动时避开这一区域。滚木共有四处，初期会逐根释放，随着吹笛人的血量减少，滚木出现的越来越多，不过它们一般是有先后顺序的，躲避的要点是观察蓝色音符飞到老鼠身上的顺序，这样就可以判断跑到哪片区域来躲闪了，另外，初期须注意保留血量，以免后面出现失误而陷入窘境。

第二种是红色音符，它会直接跟踪伤害玩家，要灵活的跑动躲避。随着吹笛人的血量减少，红色音符会同时出现的越来越多。第三种是黄色音符，它会降落两侧的四座炮台，朝场中发射炮弹，在炮台出现的时候，会有箭头标示，此时是唯一可以攻击到吹笛人的时机，上前按开关调整炮台的发射方向，轰掉他一点点的血量。炮弹的落点有阴影提示，注意及时闪躲。将吹笛人轰中八次，他的血量也就扣光了，本关卡结束。

回到营地后，一只食人魔送给费欧娜一只手提灯，用它就可以点燃那些阻路的柴禾了。此时靴猫的靴子和费欧娜的提灯收齐了，营地中央水沟环绕的大宝箱可以解机关过去拿了。建议这时到商店购买大心，余下的钱升攻击。

码头（Docks）

此时营地河边的木筏可以上去了，用驴子踢档板滑到右边登陆，拿大小宝箱后，乘另一只木筏到上方，用费欧娜烧掉阻路的柴堆，过去再拿


在码头遇到木偶人皮诺曹

一对宝箱，往前进到码头区域。

和皮诺曹对话后，一起上到大型木筏，皮诺曹负责驱动，而史莱克则负责调整的方向，他站到木符那边，木筏就往那边行驶，因此他得根据水面的情况来调整位置。沿着河道中的木桶方向行驶，如果有捕蟹笼最好避开，撞到的话会使木筏停顿，并且还会有螃蟹爬上来，这样方向就不容易控制，远离漩涡的时候尽快将它们杀掉。有些地方的漩涡不容易过去，可以尝试沿着漩涡的方向绕过去，只要不碰到漩涡的中心没事，沿漩涡的激流绕到另一边再努力摆脱引力。

河流的路线分歧较多，在开始不远的岛屿上有金锁大门，现在还打不开。来到附近的另一座岛屿触发主线事件，海盗船即将被漩涡卷进去，他们朝这座岛屿上发射了铁锚。山路上不断有炮弹落下轰炸，遇到路障就用史莱克搬运炸弹，或用驴子踢炸弹轰开，得掌握好炸弹爆炸的时间，尽量挑距离近的炸弹来搬。往前遇到



一群海盗，解决他们后炸开右边的石堆，往前是石块和石堆相间的路障，石块只能拖动，石堆则要搬运炸弹清除，其间得移动石块打开搬运炸弹的通路，最后点燃炸药桶将铁锚的铁索


从海盗船的旁边行驶过去


搬运炮弹炸开路上的石堆


画有姜饼人的沙滩，将四只圆球踢到适当的位置

炸断。这时触发剧情，海盗船又朝另一座岛屿发射了铁锚。

回到木筏沿河道继续走，有几座小岛可以收集一些宝箱和钱币，来到一座岸边有小猪的岛屿，用魔镜空间传送，沙滩上有姜饼人的图画，将两只淡紫的小球踢到眼眶里，再将两只深紫的大球踢到钮扣处，这时就可以到上边拿奖励了，有提升生命上限的大心，通过空间传送还能拿到两只大宝箱。

在这座岛屿西北不远的岛屿，用这里的炮弹轰开成片的乱石，里面能拿到几只宝箱和隐藏道具（蝴蝶结）。往西前往第二座有铁锚的岛屿，开始的平台下面有三只箱子和几块石头，用炸弹将石头摧毁，将三只箱子排成一列，通过箱子绕到平台的右边，用靴猫跳跃到右侧平台，扳开关接通木桥。往右躲过地上的滚木，攀上高台扳动机关打开栅门。跳到门外遇到海盗，这里展开第二场战斗，在上方的两座高台上有敌人往下面发射石块，点燃高台下方的炸药桶轰杀他们。战斗结束将两只叠放的箱子拖到两只高台中间，靴猫爬上去跳到右边拿隐藏道具（画像）。

用推车上的油桶清掉右边的石堆路障，用移动速度快捷的靴猫穿过密布的滚木阵，再换费欧娜清掉一群海盗，引燃炸药桶炸断铁锚的铁索，海盗船终于卷进漩涡之中，关卡结束。

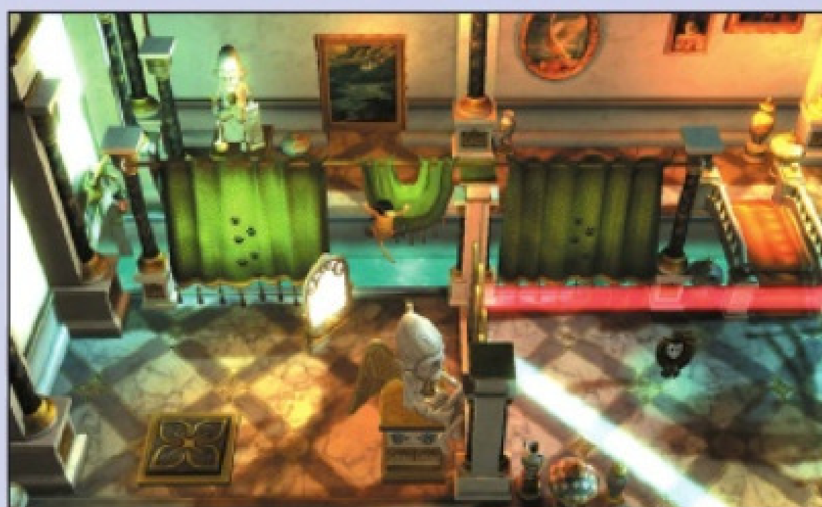
侏儒商人的宫殿（Rumpel's Palace）

由营地乘木筏前往宫殿，在门口遇到一只食人魔，他会给驴子钉上蹄掌，这样就能踢开那些金锁的大门了。这只食人魔还提示，如果能将各颜色的光束投射到迪斯科灯光球上，那些巫师就会跑去跳舞了。往前走解决几名敌人，和食人魔交谈得知侏儒商人在舞厅。

楼梯下边的侏儒商人雕像可以拖出来，进去拿一只大宝箱。靴猫爬墙到右上的平台拿小宝箱。上楼梯到平台看到两名拿盾牌的女巫，旁边是投射光束的机器，这里要做的是用史莱克操作机关，将蓝黄两道光束同时穿过透镜投射到灯光球上，这样那两名女巫就消失了。拉开这里的雕像，拿到后面的隐藏道具（蝴蝶结）。

由女巫身后的楼梯一路杀上去，来到准备举行派对的舞厅，为了使派对提前开始，须到各房间去调整光线投射到大厅正中的灯光球上，由左边的楼梯进到第一个房间，在房间的上角拿到隐藏道具（画像）。接下来要做的很简单，首先用驴子将左下的镜子踢到右上方向，再拉开阻隔红色


要将三个房间里的光线投射到舞厅的迪斯科灯光球上，舞会便会开始


靴猫通过布幔攀爬到另一边的房间

光束的雕像，过去启动红光的发射装置，这样红蓝两道光束就合为一束投射到大厅了。

来到第二房间，这里的光线比较复杂。首先用驴子踢开金锁的门，进去拿隐藏道具，然后调整三面镜子的方向，使红色光束经由上面的镜子折射到下方，再将阻隔的雕像移开，红色光束就投射进透镜了。再用靴猫通过绿色的布幔爬跳到右边，将雕像拖到踏板上打开左边的栅门，然后再开启蓝色光束装置的开关，完成本房间的光束投射谜题。

来到第三房间，先用房间左半部的魔镜空间传送，在房间里拿隐藏道具（画像），再到阳台用魔镜空间传送到房间的右半部。将上面的镜子推到黄色光束上，将光束折射到左方。往上走到红色光束的装置开机关。用两道魔镜传送回房间的左半部，先用史莱克将阻隔红色光束的雕像搬开，并用它阻隔住蓝色光束。再用靴猫爬过绿色布幔到达左边房间，史莱克将雕像拖到踏板上打开闸门，红色光束得以通过，本房间的光束谜题完成。

回到大厅和敌人展开战斗，要小心的是那些站在各角的巫师，须保持身形的移动，否则很容易被她们扔来的南瓜和蕃茄砸到，而黑武士则要保持连击，避免他们发出旋转攻击的大


史莱克、费欧娜和伙伴们回到了熟悉的远得要命王国

招。清完几批后看到侏儒商人逃跑，沿着通道一路追过去，途中会遭到混合兵种的围击，仍然优先清理各角平台的巫师。

来到另一座大厅，侏儒商人开始乘坐小鸭船沿四周行驶，嘴里还在喋喋不休。这时要专心应付陆续出现的杂兵，在还剩一拨的时候侏儒商人会上岸，站到一角的小屋里，等清完所有的敌兵，小屋的栅门会打开，跑进去拿掉侏儒商人的假发，这是唯一能伤害他那脆弱心灵的方法。在摘掉他两次假发后，侏儒商人最后会跑到中央的平台上，跑上去再次拿掉他的假发，这个家伙就崩溃了，他的虚幻王国也彻底的消失。在史莱克和费欧娜公主的真情之吻中，他们又回到了熟悉的远得要命王国。

在打通一遍游戏后角色会返回食人魔营地，由于靴猫的靴子、公主的提灯和驴子的蹄掌拿到的时间不同，很多关卡的宝箱和隐藏道具还有遗漏，接下来需要重新挑战这些关卡，朝完成度100%努力。P

《黑镜Ⅱ》全剧情攻略

■河南 耿璐

BLACK MIRROR II

精品	总评 8.3	
制作	Cranberry Productions	
发行	ANACONDA	
类型	冒险解谜	
语种	英文	
游戏性	Gameplay	8.5
上手精通	Difficulty	8.0
画面	Graphics	8.3
音效	Sound	8.3
创新	Creativity	8.0
剧情	Story	8.5

第Ⅰ章

1993年夏天一个闷热的午后，23岁的大学生达伦·麦克斯在一间照相馆阴暗的地下室回过神来。几天前，他来到母亲所居住的缅因州比德福特镇度过自己为期三周的假期。而现在他却觉得，自己选择来到镇上的这家照相馆为老板福勒打短工实在是个错误。

“别笨手笨脚的，连个保修丝都不会修吗！还不快给我动手！”福勒挺着肥胖的大肚子从楼上下来，大声嚷嚷了几句。达伦叹了口气，就着幽暗的烛光摸索着换好了保险丝。扫视了一番地下室四周堆积的杂物和墙上破旧的拍摄背景墙，他上楼进入照相馆营业间，老板又嚷嚷开了：“赶紧把照相馆的广告牌摆到门口去，动作快点！”还能说什么呢，照做吧。

“嘿，牌子摆反了哦。”一个女孩儿的声音传来，达伦抬起头来，迎面吹来一阵清香，他的目光马上为眼前这个迷人的修长少女所吸引，“哦，她多美啊！”他心想，一边手足无措的把广告牌放好，一边为自己毫无缘由的被这个少女深深吸引感



到奇妙（图1）。他们闲聊起来，听说少女想要拍几张照片，达伦赶紧毛遂自荐起来：“我在这间照相馆工作哦！”“真的？那太好了！”这位来自英国，名叫安吉丽拉的姑娘开心地走进了照相馆。达伦正想像着自己可以为梦中的美人儿展示自己的摄影技术呢，福勒却一边得意地迎了上来，一边给达伦交代了一堆领包裹送信之类的跑腿任务，不由分说就把他这个打工的赶出了照相馆。

愤愤的达伦只好来到镇上的小邮局兼纪念品商店，掏出包裹单想领包



裹，却发现自己根本没机会张嘴，因为女店主正和自己的“闺蜜”聊各种八卦在兴头上呢：“小子，总要有个先来后到吧，你慢慢等吧！”达伦暗暗寻思了一番，在店外停着的跑车上做了一番手脚，顿时警报大作，趁着店主的朋友跑出去看车的功夫，他赶紧插个队领到了包裹（图2）。

“呼……接下来还有替肥老板送信……”达伦走出邮局，赶去镇上另一头的彼芭餐厅。推开餐厅大门，他开始寻找自己送信的对象——餐厅老板娘彼芭夫人，只见一名陌生男子正在向老板娘问话，一见达伦走近赶紧转身离开。达伦只想赶紧完成任务赶回照相馆去见安吉丽拉，他向彼芭夫人走过去，将信件交给了她，她读完了信，却突然气得骂骂咧咧地，直说让福勒下地狱去，还把信使达伦也一并赶走。达伦摸不着头脑地走到门边，又被坐在一边的穿白大褂的大叔叫住了：“嘿，是达伦吗？”

原来是镇医院腼腆的纽豪斯医生，他结结巴巴地自我介绍了一堆，达伦只好问他到底有什么事，医生迟疑了一会儿说：“你母亲她……我们约好了上午在这儿见面的，我想请她将她美丽的画借给我……你知道，装饰在医院健康中心的墙上，我们对于画的欣赏品味很合得来。可她到现在还没来……她一直是位守时的女士，我不知道发生了什么事，难道是我做了什么让她讨厌的事？”达伦也觉得这不太像母亲的做法，答应回去打电话给母亲问问看。虽然他觉得彼芭夫人的态度很奇怪，这位医生也是个怪人，但这会儿他的心里全是赶回去见安吉丽拉的念头，于是他安慰了那可怜的医生几句，就匆匆离开了餐厅。

跑着回到照相馆门口，达伦正想整理下发型走进去，却看到怒气冲冲的安吉丽拉摔门而出。“怎么回事？”他赶紧走过去。

“天哪，你那位老板，那个死胖子竟然想在照相的时候占我的便宜！真是……恶心的流氓！我的相片还在这个变态的手里，我、我该怎么办……”

看到安吉丽拉气得满脸通红，达伦赶紧安慰她：“交给我吧，我会把你的照片一张不少地送还给你的，我保证！”

“啊！你真是……真是我的英雄！”姑娘显得十分感激，将自己的酒店住址告诉了达伦。当他目送着安吉丽拉迷人的背影离开时，却看到在餐馆见过的陌生男人悄悄地跟在她身后……这到底是怎么回事呢（图3）？



达伦满腹疑团地走进了照相馆。

达伦心里有些挂念母亲，也没注意听老板又交代给他的一堆琐事，他走进福勒的办公室给母亲打电话，可电话并没人应答，正当他疑惑的时候，福勒看到达伦在用电话，气势汹汹地走过来训斥他：“你怎么没干活！谁准许你用我的电话！”

“我只是想给我母亲打个电话问平安。”达伦忍住怒气解释。

“哈，你母亲真是个疯女人，上午还打来电话嘟囔着一些我听不懂的胡话，我挂断了，现在这个疯子的电话又打不通了？”

听到福勒的话，达伦终于压抑不住怒火，想想母亲可能会发生什么意外，他一把推开福勒，一路狂奔回家。打开家门，他发现母亲倒在地上不省人事，天哪！妈妈（图4）！



达伦呆坐在母亲身边等着救护车到来，仿佛过了很久很久，纽豪斯医生的声音传了过来：“抬上车……轻点！她的头部受伤了……达伦！我们还需要你妈妈的病历和医保卡！快送到医院来！”达伦回过神来，手忙脚乱地在母亲的房间翻找这些东西，赶到医院后，他坐在等候大厅煎熬着度过了好几个小时（图5），直到护



士来叫他，他才见到了仍在昏迷中的母亲。医生说情况不容乐观，这边护士也说母亲的医保卡出了问题，好像

银行没能及时转账，心情凝重的达伦只能赶回家去找母亲的银行转账本。他来到母亲的老式书桌前，没想到这张桌子还有一个古老的机关锁！好不容易打开书桌，除了转账本这些常用文件，达伦还发现了一个古老的珠宝盒、署名C的神秘人来信，以及母亲每个月都领取的从英国一个叫柳树溪的地方汇来的生活费……他隐隐察觉母亲似乎向他隐瞒了许多秘密。尽管他满腹疑问，但现在他也只能站在病床前看着昏迷中不能言语的母亲……

突然，母亲睁开眼睛，一把抓住了达伦的手！“小心！千万不能去那儿

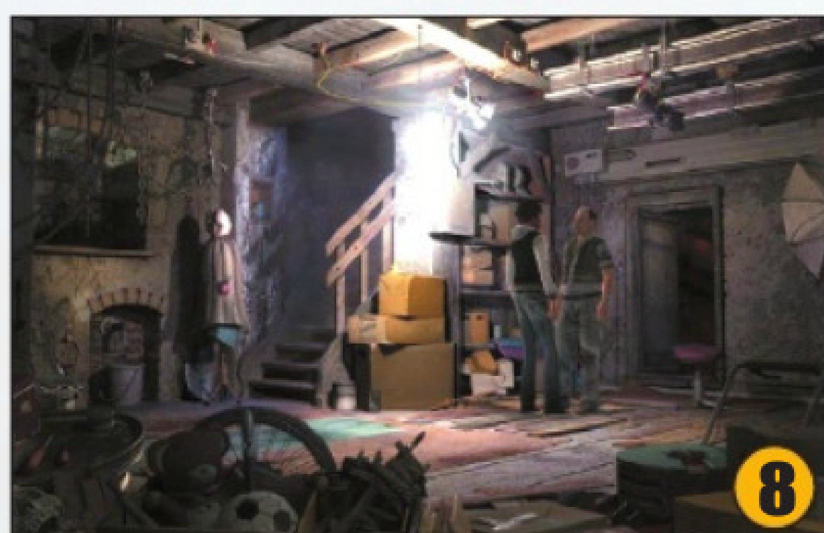


……安德里安，小心……”达伦诧异地呆立着，说完这些，母亲再度陷入昏迷，却给他留下一连串问号：小心什么？不能去哪儿？安德里安又是谁？（图6）

怎么想都没用，一切只有等到母亲清醒过来……如果自己当时能在母亲身边，如果自己在母亲打来电话后及时赶回家，情况也许不会如此糟糕。达伦这时恨恨地想起最初接到电话的福勒什么也没告诉他，让母亲延误了治疗的时机，自己的母亲在他嘴里只是个疯子……他压抑不住怒火，站起身来就直奔照相馆去，要找老板福勒说个清楚。还没等他拉开门，却瞟见那个询问过彼芭夫人还跟踪过安吉丽拉的陌生男人在店里和老板神秘地说些什么，他联想起今天之内发生的这么多怪事儿，赶紧悄悄跑到后院，躲起来想听听陌生男人到底是什么来头（图7）。他躲在后门边，听见



陌生男人想打听达伦和安吉丽拉的信息，福勒则是想尽量多要价卖信息，结果两人谈了半天也谈不拢，不欢而散。达伦随后也走进照相馆，谁知还没开口说话，就被老板福勒劈头盖脸地骂了一顿：“你这没用的家伙，我随时可以解雇你！”“你这个混蛋！谁稀罕，我不干了！”达伦毫不客气地回敬他，扭头就走（图8）。



“总算是离开了这个讨人厌的老板！”达伦心想，但…………自己还答应过安吉丽拉替她取回照片。“既然母亲暂时还无法苏醒，那我就来想想办法去取照片吧！”在照相馆搜寻一番，达伦找到了安吉丽拉的底片和冲洗相片的冲印纸，他耍了个小花招，利用邮局老板娘的八卦“闺蜜”将福勒引出照相馆，自己再偷偷地从后门溜进暗房冲印相片——为了实现这个送照片的承诺，他费了多大的劲儿啊，但是连他自己也说不清，为什么从第一眼起就那么在意那个女孩，仿佛是两人冥冥之中就有注定的缘分。

达伦拿好好不容易冲洗出来的相片，走出了照相馆大门，迎面却碰到了彼芭夫人，这位前一天还怒气冲冲地把自己轰出来的老板娘，今天竟然特意给福勒送来一封信？彼芭夫人留下信就慌慌张张地走了，达伦心想这里面必有蹊跷：以老板福勒的为人，这背后肯定有见不得人的勾当（图9），想到这儿，他把信带回了家，



用起了电视上看过的用蒸汽润湿信封融化胶水的办法，把信封打开一个小口，他竟然发现了1500美元！“行为可疑，这钱更可疑！彼芭夫人也许正在被福勒勒索！哼，这福勒果然不是什么好东西！不过眼看天色渐晚，我还是先去见安吉丽拉，把照片送还给她吧！她该多开心啊！”达伦哼着小调往安吉丽拉住的荒野海岸酒店赶去，顺路将彼芭夫人的信丢进了照相馆的信箱。

美丽的安吉丽拉见到达伦和照片十分高兴，她看到达伦随身带着相机，想起两人初见面就是因想拍照而相识，便提议道：“达伦，我一直没机会见识你的摄影技术呢，就用你的相机，就在这儿，给我拍几张相片好吗？”达伦当然是求之不得，恨不得用相机将佳人的身影永远嵌入脑海（图10）。两人边拍照边聊天，时间也不知不觉流逝，到了两个年轻人不得不道别的时候了。



“再见，安吉丽拉，照片洗好了我就再来找你，带你去这附近玩儿！”

“好的，达伦，今天真开心！我等你来找我！”

达伦开心地走下楼梯，突然见到酒店大堂又是那个熟悉的身影——是的，那个一直在打探和跟踪安吉丽拉的陌生男人，这次是和酒店老板在打听她的信息！可惜没等他走到大厅，



那个男人就匆匆离开了，留下了达伦满腹的疑惑，也勾起了他对安吉丽拉的保护欲：“不管他是谁，我一定会保护好她的！就像从那个龌龊的福勒那儿保护她一样！”（图11）

第二天一早，达伦起床就在琢磨，再偷溜进照相馆恐怕没那么容易了，自己得想法找齐道具在家冲洗照片才行，这些照片可是再去见安吉丽拉的理由呢。他翻身起床，想先去旧货店看看有没有可以用的东西。

旧货店老板艾迪是个失明的退伍军人，也是出了名的怪人，达伦虽然体验过艾迪那不客气的嘲弄，心底里却也挺钦佩这位坚强的老人，他还帮老人鉴定过一枚价值2400美元的古钱币呢——虽然他可以欺骗这个盲人将钱币据为己有，不过他仍然老老实实按照钱币图鉴上的估价告诉了老人，也许这也是老人欣赏他的原因吧（图12）。两人闲聊一会儿后，艾迪吞吞吐吐地说，他和荒野海岸酒店的老板打扑克时竟然把自己



的盲杖也输掉了，没有盲杖走路很不方便，但固执的他又不愿去给人家说好话。达伦听到这儿，一口答应帮忙。他马上跑到酒店大厅和老板理论了一通，最后还扣上了要去举报赌博的大帽子，老板终于拗不过他将盲杖交了出来。艾迪十分开心，达伦当然也借到了他所需要的道具——要是买的话他可买不起！

在家中翻箱倒柜折腾一番，终于以浴室当暗房冲洗好了照片，达伦偷偷留下一张，把其他的相片装好，打了个电



话约安吉丽拉一起晚餐。两人无所不谈（图13），达伦将在母亲书桌里发现的那个古老的珠宝盒也拿了出来给安吉丽拉看："你看，多老的盒子啊，我从来没有见过这个，现在我想问母亲的问题真的有一大筐了！"

安吉丽拉信手摆弄着盒子，不知触动了哪里的开关，一下子打开了珠宝盒！两人在里面发现了一张达伦母亲的照片，身后是一个英式的城堡，



照片背后还写着柳树溪镇……达伦还是满脸不解，安吉丽拉脸上却暗暗掠过一丝诧异与略有所思（图14）。

第II章

"叮咚叮咚……"达伦一大早就被一阵急促的门铃惊醒，他爬起来打开门，见到的却是一脸严肃的警察！

"达伦·麦克斯？你在福勒照相馆打工？"

"是的，警官……"

"请你来警察局协助调查，福勒昨晚被杀了。"

诧异的达伦来到警察局，却听到令他更加诧异的消息：安吉丽拉被目击到出现在案发现场，衣服上还带有血迹，她作为最大的嫌疑犯被捕了！

福勒……彼芭夫人……勒索……陌生男人……达伦仿佛有很多头绪却又无从和警察说起，虽然他做了那个陌生男人的模拟画像，可警察只是将



那个男人当作案件的线索之一调查，因为镇上到处也找不到这个男人，而他也没有任何证据来证实关于勒索的推断，除了等待警察让他什么也别做……达伦呆坐在走廊的椅子上。这时，带着手铐的安吉丽拉被警察押着经过，她见到达伦立刻委屈地哭了起来："达伦……我什么都没有做啊……我该怎么办……救救我，达伦……"（图15）

"救救我，达伦……"安吉丽拉的泪眼在达伦脑海久久不散，他的心里升腾起强烈的感情，为了她，他一定要做些什么！他相信她，他要保护她！对，先从那可疑的信和钱查起！这蹊跷的案件背后肯定另有内情，安吉丽拉只是来此旅游而已，她绝对是无辜的！

达伦离开警局，首先去了彼芭餐厅，他想好好问问彼芭夫人那封信的事儿，还没走近大门呢，见到彼芭夫人往门外的垃圾桶里丢了什么东西，脸上也带着满意的神色（图16）。等她回到餐厅，达伦也赶紧跑去垃圾桶边——一堆纸片，不，是一张撕碎的纸，上面还有字——他小心翼翼的拾起纸片，带回家拼接起来："亲爱的，你不想我吗？我很想你，如果你给我一张1500美元的



支票，我可能就不会那么想你了。"果然是福勒那龌龊的话语，这是明显的勒索！但光有一封信是不够的，必须要有更加确凿的证据才行！如果能证明福勒在勒索他人，那么有犯罪动机的人就会浮出水面，安吉丽拉就能洗脱嫌疑了！

照相馆无疑是搜索证据的地方，达伦偷偷绕过警察的封锁带，从后门溜进照相馆，四处搜寻一番后，他来到地下室，曾经有次见过福勒在照相背景墙前面鬼鬼祟祟的……果然，这背景墙后另有玄机！达伦发现一间密室！铁门紧锁，钥匙肯定在福勒身上！

他马不停蹄赶到医院，母亲照例还在昏睡……自己应该想办法混进医院的停尸房查看福勒的遗物……面对那个尽职尽责的保安大哥，达伦费了



好大一番工夫才伪装成送货的小弟在他眼皮下进入了停尸房（图17）。

福勒的遗物……有了！一个钱包和一串钥匙，也许照相馆里还有什么上锁的地方藏着秘密？达伦将钥匙揣进口袋再次回到照相馆，可抽屉、柜子到处都找过了……此时墙上的布谷鸟挂钟突然报时把他吓了一跳，再一细看，挂钟上好像有个可以插进钥匙的小孔？果然，达伦用一片最小的钥匙打开了挂钟里的小暗格，原来里面藏着一张小幻灯片，上面写着的是——密码！他兴奋地直奔地下室而去，可在铁门上鼓捣了半天才发现原



来这个锁不那么简单，除了密码，门下的地板下还藏着一个体重计！只有符合福勒的重量才能打开门！

好吧，只能再到停尸房去想法称出福勒的体重了……达伦满头大汗地在停尸床下架上磅秤忙活了半天，虽然最后他没那么好运，让保安起了疑心，不过终究也是称到体重了……终于，他打开了这件地下室中的铁门密室……摄

像机、照相机、铁链、手铐、肮脏的床……这间龌龊的房间真让人恶心（图18）！果然，彼芭夫人就是在这儿被拍下裸照，一直被福勒勒索！达伦拿好这些证据，赶去了警局。

一心想着可以解救安吉丽拉的达伦，一进入警局就见到了那名他一直怀疑的陌生男子！他激动地冲过去，



却被警察拦下："达伦，这是英国来的侦探雷金纳，他一直在调查安吉丽拉，还提供了一些可能是重要证据的照片。"（图19）

"我的客户怀疑安吉丽拉小姐从他的私人图书馆偷窃了几本昂贵的图书，我从英国一直追踪到这儿，她的行为很可疑，而我手中的相片则可能是证物，福勒也许是知道了什么，想用这些照片要挟她。"

"这……这明明是我昨晚交给安吉丽拉的照片！什么证物，这是我拍的照片！"

"冷静点，达伦，请你不要妨碍我们办案，我不想用强制手段，你自己离开吧！"

"侦探……偷窃？可是拿着我拍的照片说是证物是什么意思？"达伦眼睁睁地看着侦探雷金纳走进探长办公室，而自己手中的证据却无人理睬……安吉丽拉真的是窃贼吗？没办法，这个问题恐怕要自己去弄清楚了！

达伦来到安吉丽拉住的酒店，在旅游淡季，这种家庭旅店总是没什么生意可做的，趁那个爱好扑克牌和打猎的老板在侧门边兴致勃勃地打海鸥的时候，他蹑手蹑脚溜进酒店，上楼跑到安吉丽拉的房间——是的，窃贼还是什么，先搜查下看看能找到什么再说！可让达伦意外的是，窃贼的证据没找到，倒是在床头灯罩和通风窗这些隐蔽的地方找到了窃听器！安吉丽拉到底卷入了什么事件？窃听器是谁放的？会不会是那个侦探雷金纳？

他匆匆来到旧货商店，拿着这些玩意儿给老兵艾迪看看——老艾迪可是无线电通讯的发烧友。艾迪听到达伦说起的这一切，也觉得奇怪，因为这些天来他也一直接收到一些陌生电波，似乎是什么人在用无线电进行联络。听到可能涉及到一个被诬陷入狱的女孩儿，艾迪马上用定位器设法获得了信号源的方位，达伦在地图上细看——信号来自海上！他基本可以肯定这一切的背后肯定有雷金纳的参与，他一直来无影去无踪的，原来是呆在比德福特镇近海的一条船上！

"去吧，达伦！怎么可以让无辜的女孩儿呆在监狱呢！你一定要去查清楚这个可疑的人在策划些什么！我马上给我朋友打电话让他借小船给你！"

达伦划着艾迪朋友的小船，果然在荒野海岸酒店后侧一个隐蔽的岬角边找到了一艘船。他费劲地登上船，急忙进去船舱想找寻这一切的答案（图20）。这艘还算考究的船上还配有保险柜，不过聪明的达伦很快在舱内挂着的画上找出了密码。打开保险柜，厚厚一叠照片，全是跟踪拍摄的自己与安吉丽拉！这些照片中也显



示案发当晚，在安吉丽拉进入照相馆之前，已经有另一个蒙面人进去过，这是证明安吉丽拉无罪的证据！还有一叠文件夹，达伦竟然在其中发现了自己母亲的详细病历！母亲、安吉丽拉、雷金纳，将他们联系起来的是同一个地名——英国的柳树溪镇！达伦在保险柜的角落还发现了一枚奇特的戒指——戒面上雕刻着一个奇特的标志，像是一颗树根与树枝盘绕起来的大树……

"嘿，小伙子，能找到这儿，不错啊！"

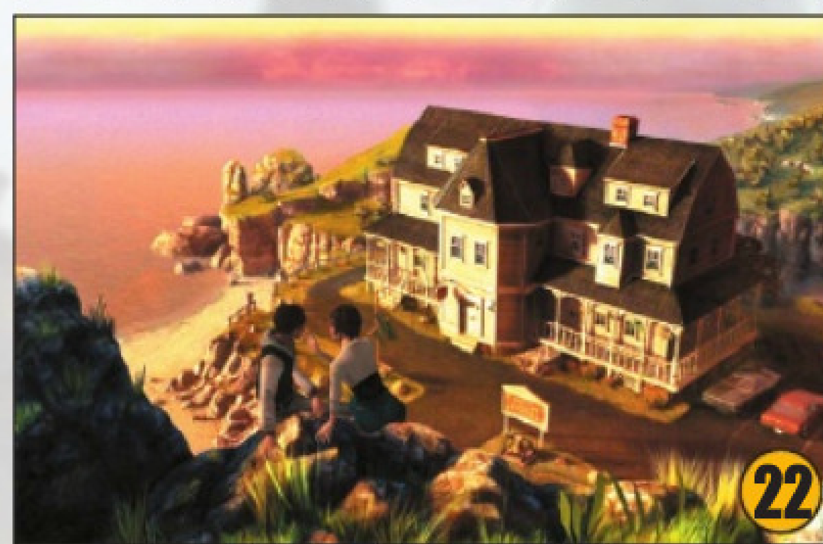
正在埋头查看资料的达伦被身后的声音吓了一跳！是雷金纳！他正用一把手枪指着达伦（图21）！"来得



正好，我正要带你去个地方呢！来，和我一起做个长途旅行吧！"

达伦心中慌乱，随手抄起一个花瓶砸向雷金纳就往甲板上跑去，谁知还是被紧追上来的雷金纳抓住了衣角，这时他看到甲板一侧的船桨，捞起桨来往身后一挥，这股紧张中爆发的力量竟然把雷金纳打下甲板掉入水中。达伦趁此机会跳上小船划向岸边……

虽然雷金纳落水后就不知所终，但凭着船上保险箱里的那些相片，安吉丽拉终于被释放了，夕阳下，两人坐在海



边，感叹这几天身边发生的事情，少女轻抚少年的脸，感谢这位异乡相遇救她于囹圄的英雄，达伦的心中也再次升起莫名的情愫……（图22）

"达伦，这所有关于偷窃、杀人的诬陷，我不知道这一切的背后是什么，但目前我们只有柳树溪镇这个线索，我要回英国，我决定要查出这些！"

"安吉丽拉……这太危险了，我们还是应该交给警察！"

"达伦，你不想知道吗？你没发现你母亲也与那个地方有所关联吗，是命运让我和你相识的吗？我想知道这一切！你放心吧，我会和你联络的，等你的母亲好起来，你也来帮助我吧！"

"安吉丽拉，你只身一人去调查这一切，太危险了！"

"你救了我，我的英雄，我也想为你做些什么……"

安吉丽拉回英国了，达伦呆呆地坐在餐厅，只觉得生活索然无味了。突然，彼芭夫人过来叫他："达伦，纽豪斯医生到处在找你呢，你快去医院！"达伦一惊而起，往医院跑去，可等他赶到，只见到医生与护士同情的脸……

"达伦，你母亲的情况突然恶化……我很抱歉……"

达伦抱着头蹲在母亲的床边，他只觉得天旋地转，仿佛失去了一切……

拖着沉重的脚步，处理完母亲后事的达伦回到了家，空荡荡的房间令人窒息……他看到电话答录机的灯亮着，原来是安吉丽拉的电话留言："达伦，我现在在柳树溪镇，听我说，我发现了很多怪事，还记得我们一起看的你母亲的照片吗？那照片上的就是柳树溪镇的黑镜城堡！还有雷金纳！我刚才看见他了！他可能还

在跟踪我！我……我不知道这背后到底是什么阴谋……啊！是谁！达伦，达伦，有人试图闯进我的房间！来人啊！来……嘟……嘟……嘟……”

安吉丽拉急促的声音戛然而止，电话挂断了。达伦心中的不安急剧扩大，他失去了母亲，他不能再失去安吉丽拉！他要立刻去找她！

第Ⅲ章

连夜的奔波后，达伦终于来到了这个薄雾中的小镇——柳树溪。他走进了镇上唯一的酒店——戈登豪华酒店（图23）。果然不出所料，安吉丽拉也曾


23

入住这家酒店，酒店老板说安吉丽拉已经两天未归！但显然他觉得达伦是在大惊小怪，他给达伦登记了安吉丽拉隔壁的房间后，就开始津津乐道柳树溪镇的恐怖传说，比如每十二年就会发生血腥杀人事件的诅咒之类的，还极力想推销一些劣质旅游商品，令达伦十分反感，赶紧借口离开。

他回到房间放下自己的行李，就开始担心起安吉丽拉的安危——这个破旧阴森的小镇实在让他感觉不太好，也许还是应该想办法去安吉丽拉的房间看看！幸好这是间规模很小的酒店，只有老板莫里一个人在打理，于是他在酒店后门搞了点“小恶作剧”引开了莫里，偷溜进前台拿到了安吉丽拉房间的钥匙。

安吉丽拉的房间看起来一切正常……除了墙上的照片很眼熟……原来安吉丽拉把达伦拍的照片挂在墙上了！达伦从相片背后找出了两张纸——这些肯定不是两张白纸这么简单，他拿起白纸在灯光下观察了一会儿，发现纸上好像有一层蜡状物，会不会是用某种显影墨水写的呢？达伦用酒和羊毛线自制了一截小灯芯，就着这微弱的火光对白纸做了简单的加热——果然，一行行字迹开始显现，这是安吉丽拉的笔迹！

“星期一，上午10点，阴……这几页纸是安吉丽拉的日记！”

安吉丽拉将自己了解的关于柳树溪镇和黑镜城堡的信息都记了下来，原来在柳树溪这个古老的小镇上世世代代生存着戈登家族，一百多年前家族中的两兄弟马库斯与莫德雷德共同建造了黑镜城堡——直到今天，戈登家族的人都住在那儿。两兄弟性情截然相反，争执相斗了几十年后终于反目成仇，人们传说在戈登家族中世世流传的诅咒就肇始于性格暴躁易怒、行事手段残忍还热衷于黑魔法的弟弟莫德雷德。一个多世纪以来，围绕着这个家族的血腥与死亡事件从未停止，十二年前制造出连环杀人案的塞谬尔·戈登更是令这个家族成为有名的“被诅咒的血腥家族”，而时至今日，庞大的家族只剩下了一位九十岁高龄的老太太——维多利亚·戈登女士。在这个镇上还存在着一个神秘组织圣命会，他们是一个地下组织，有着不为人知的教义和严格的组织纪律，谁也说不清他们在柳树溪镇的历史中扮演了怎样的角色，而这个圣命会的标志就是一颗树根与树枝盘绕起来的大树……

日记的最后，安吉丽拉的笔迹突然凌乱起来，达伦不得不费劲儿的辨认：“他来了……雷金纳……他就在这儿，我有不祥的预感，但我不会放弃……图书馆……博物馆的家族史志上得到的这些……还有床下的密道……为了达伦……他和黑镜城堡……”

“密道？我……与黑镜城堡？我和这个镇，这个城堡难道会有什么关系吗？安吉丽拉到底发现了什么？她的失踪是不是和雷金纳有关？她提到的圣命会的标志，怎么和我见到的雷金纳的戒指上的一样？”达伦一头雾水，他下意识地往床下一看，发现地毯真的有点不对劲——果然，挪开床发现下面有个奇特的盖子，就像是某种密道的入口（图24）！但盖子上有


24

着可以旋动的机关，达伦试了半天也无法开启机关，为了不引起老板莫里的疑心，他只好先放弃了。“还是先到镇上转转，找找有没有安吉丽拉的消息吧！”他想。

达伦只顾着看地图，谁知刚到镇上就迎面撞上了一位姑娘，姑娘手中的一堆书也掉了一地，两人相视抱歉地一笑。原来她是镇上的图书馆管理员维利小姐，听说达伦来自遥远的美


25

国，她显得很好奇（图25）。

“如果您愿意的话，给我介绍介绍这个小镇吧！”

“你怎么会来这儿旅游呢？你听说过这儿吗？”

“呃……事实上我根本不了解这儿，就是曾在邮局的一本旅游指南上看到过，柳树溪曾是恐怖旅游的热门地，因为十二年前这儿发生过连环谋杀案，出了一位变态杀手……来到这儿我也确实感觉到了一股阴森的气氛……”

“杀人事件……许多游客都被这些血腥和刺激吸引而来，还是不要谈那个了，实际上柳树溪的历史实在是乏善可陈……随着时间流逝，那些游客也逐渐失去了兴趣，你看看那些游乐场、市集、酒吧都是为了迎合游客而建，现在却无人问津濒临倒闭。如果你想了解更多柳树溪镇的历史沿革的话就该去那边的镇博物馆。”

“对了维利小姐，你是镇上的人，还是饱览图书的人，你知道一个标志的意义吗？”

“什么标志？”

“就是一颗树根与树枝盘绕起来的大树……我曾在一枚戒指上见到过，听说和这儿的什么组织有关？”

谁知维利小姐听到这番话脸色突变，马上借口有急事转身就离开，达伦还没来得及说话，她就逃跑似的消失在街道上。

这个镇上的怪事儿和怪人还真不少。达伦想着，突然发现眼前摆辣肉酱摊子的老板正在盯着他看，便走上前去。

“嘿，你好！我是来自美国的达伦！”

“嗯哼，我是摆辣肉酱摊的汤姆，我还以为你是神经兮兮的维利小姐的男伴呢。”

“啊，我们刚刚才认识的，你说她什么？神经兮兮？”

“哼，是啊，你既然是来旅游的，就是冲着那些恐怖情节来的吧，连环杀人犯塞谬尔·戈登……”

“那和维利小姐有什么关系？”

“当然有关系！塞谬尔·戈登杀的最后一个人是个小男孩！他杀他的手段非常残忍，惨不忍睹！而这个被杀的小

男孩维克多，就是维利小姐的亲弟弟！十二年前，是她首先发现了自己弟弟的尸体！她不神经兮兮才怪呢！”

达伦十分诧异，印象中十分遥远的杀人事件、血腥的情节竟然在这儿真真切切地发生过！还有什么十二年的诅咒，到底是真是假？他边想边走，抬头见到维利小姐提到的柳树溪



镇博物馆，就走了进去。博物馆正中间一个玻璃展示柜中摆着一本显眼的书——戈登家族史志，就是安吉丽拉提起的那本书（图26）！达伦赶紧凑上前去看，一眼就认出了书上的插图就是自己在戒指上见过的那个神秘组织圣命会的标志！可书被锁在柜子里，光看面前这一页看不到前后文根本弄不明白，该怎么办呢？

他来到博物馆门口，想向守卫借一下钥匙呢，意外发现博物馆的守卫是个有些智障的年轻人。他提出想借钥匙，守卫却告诉他，前段时间博物馆被盗，失窃了一个警方从塞谬尔·戈登家搜查出来的黑色水晶球，因此现在这儿都装了防盗系统，他被命令要严加看管，钥匙也不能给任何人。达伦心想，自己也不是想偷盗什么东西，只是想看看那本史志，而这个年轻人明显也没那么容易说服……那就先打好关系，哄哄他算了！

其实这个叫波比的守卫看着高大，智力上也就像个孩子，达伦和他聊聊天，请他吃了点东西，还帮他弄点肥皂液教他吹泡泡，他一下子就放松了警惕，达伦很简单就拿到了展示柜的钥匙，他兴奋地打算打开柜子一看究竟，谁知闭馆的铃声偏偏这时响起！好吧，只能明天再来了……

他在夜色中的街道漫步，迎面冲过来一个满身酒气的流浪汉，达伦正打算侧身让开，可这人竟开始冲着他嚷嚷：“你是恶魔！诅咒马上就要降



临到你身上了！恶魔！快点离开柳树溪啊！快！”（图27）达伦又是惊诧又是气愤，他没法和醉汉理论，只好转身就走，刚走到酒店门口，又见到恍如梦游的维利小姐：“你……我从莫里那听说……你是从美国缅因州来？十二年了，又是十二年了……不要再发生什么了……你快回去吧……快点离开柳树溪！”

一个晚上遇到两个叫自己离开的疯子，真是奇了……达伦走进酒店，他想向老板莫里打听下有没有安吉丽拉的消息，却得知有人给她寄来了一封信！达伦迫切想知道信的内容，可莫里不同意让他私拆安吉丽拉的信件，争吵一番莫里干脆将信锁进了储物柜里！

达伦只能垂头丧气的回到房间，他突然想起，下午和波比聊天的时候，他提到自己的哥哥就是摆辣肉酱摊的汤姆，他们兄弟相依为命，为了生计他还被迫和他哥做过撬酒馆的储物柜偷食物的勾当——这个在街头讨生活的汤姆。也许有办法可以教我打开储物柜拿到信？他兴冲冲地又跑去镇上，转了一大圈才在酒吧找到汤姆，谁知这个老油条根本不承认自己会开锁，还要达伦请他喝酒，达伦一不做二不休，干脆请汤姆尽情喝个够——整整一打啤酒下肚，喝得糊里糊涂的汤姆终于交出了一把开锁起子。

达伦回到酒店，略施小计在莫里的茶里放了点安眠药，捣鼓一阵打开了储物柜，终于拿到了安吉丽拉的信——原来这是安吉丽拉自己寄给自己的信！她发现雷金纳在跟踪自己的时候就有了不祥的预感，为以防万一准备了这封信，希望收到信的人能联系达



伦救她！在信的最后，安吉丽拉还写下了打开床下密道的提示——安吉丽拉真的是被雷金纳抓走了？不管怎么样，先一探这个神秘的密道再说！

根据安吉丽拉的信，达伦在酒店找到了她特意留下的提示，一番尝试，他终于打开了这条深不可测的密道！下水道传来阵阵令人作呕的味道，但想想安吉丽拉可能遭遇的危险，达伦下到了这个复杂的地下迷宫……（图28）

地下密道与柳树溪镇下方错综复杂的下水管道交织在一起，达伦走到一根粗大的通向下方的管道面前，突然发现了一小块布挂在管道内侧，好像是刚从衣服上撕下来不久，看上



去像是谁刚从这儿通过？没有别的选择，只有往下了！他硬着头皮闭上眼跳了下去（图29）。

等他回过神来，摸索着打开了灯才发现，自己身处一个……二战时期留下来的军事碉堡？突然，一个蒙面人出现在他面前！“我等你很久了，达伦。这里有食物，有水，麻烦你在这儿乖乖呆着吧！”说完他拉下一个闸门，达伦发现自己面前的铁栅栏和身后的铁门同时关上，他被关进了牢房？！

“什么？！这……等等！安吉丽拉呢！喂！”

蒙面人说完这些转身就走，离开以前还回头朝闸门边的铁柜看了一眼，达伦顺着他的视线看过去，他看到从铁柜的门缝里渗透出来的那是……血迹！天哪！那会是安吉丽拉吗？不会的！不会的！

达伦不甘心当牢笼中的困兽！他发现这间牢房里有罐头和铝盘子、小炉这些烹饪用具，有了！他刮下盘子上的铝粉，利用铝粉与牢笼锁上铁锈的化学反应，再进行加热，真的成功焊开了栅栏上的锁！他跌跌撞撞地往铁柜跑过去，颤抖的手犹豫了一会儿才打开了铁柜的门……门里的人倒在一片血泊之中……是——雷金纳（图30）？！



在断气前的最后一刻，雷金纳竟还能抬起头来，抓住达伦的手：“不行……绝不能让那个魔鬼……苏醒……不行……”达伦吓得赶紧后退，这个神秘的雷金纳怎么在这个地方呢

……是谁杀了他……这到底怎么回事……他壮着胆子，一边稍稍庆幸柜子里的不是安吉丽拉，一边战战兢兢地关上了铁柜的门——柜子里的雷金纳已彻底停止了呼吸。

首先，还是得想办法离开这里才是……达伦四处打量这个“坚不可摧”的碉堡，大门从外面锁死了，但是在一个角落他发现有通往下层的备舱。幸好这儿曾是军事碉堡，还储备有炸药引线之类的——物理系学生达伦可是很会摆弄这些的！他装好小炸药管，小心翼翼地引爆，成功炸开了已经锈死的备舱门，备舱内部有个很大的空间，有一个通风窗与碉堡外部相通！但这么高，如何够得到呢？

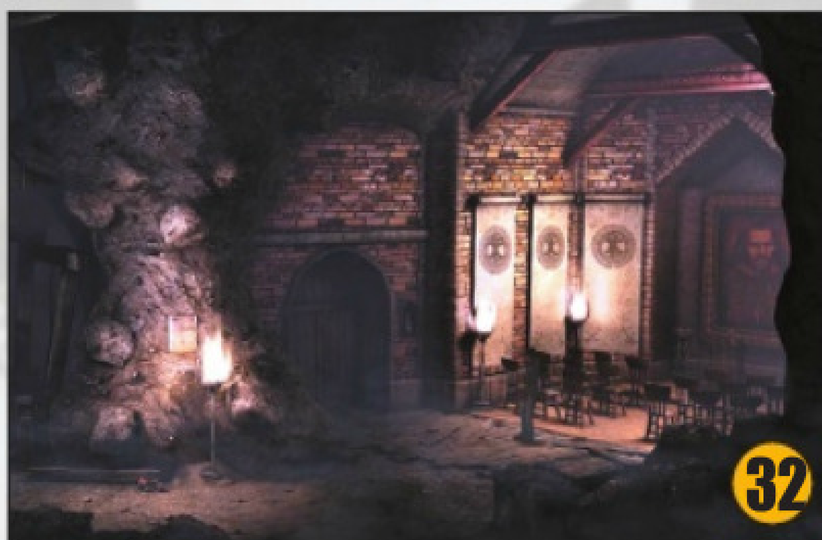
对了！碉堡里是有水库房的！把水箱的水灌入舱内，不就可以够到高处了吗？这是唯一的办法了，眼



前已经死去了一个人了，安吉丽拉还生死未卜，自己绝不要在这儿坐以待毙，哪怕有一点可能也要去试！他吃力地将水管搬到备舱，接上水箱的出水口，花了几小时才将舱里差不多灌满，深吸一口气——成败就此一举了（图31）！

“呼……呼……”达伦喘着气从透气窗里爬出来，好生后怕！窗户栅栏是固定的，要不是他动作快，用口袋里的扳手卸下螺丝，自己真的会被活活憋死！可是……逃离了一个碉堡，又来到另一个大门紧闭的……矿井？好吧，算自己运气好，在这个密封的矿井角落又找到一个大小刚好可以容下一人爬过的通风道，只是又被一道栅栏拦住。达伦利用矿井里沉重的旧矿车和一根铁链，再搭了一个小型杠杆，轻松地将拦在他面前的栅栏拉断了。通道的那一头，会是出口？还是另一个牢笼？如今他没有选择，只能继续前行了！

在黑暗中摸索着爬行了一段时间，他终于钻出这个通风道，到达了矿井上方一个空旷的空间，这显然是座被废弃的矿井的人口大厅，但有人将这儿改建成了一个议会厅！墙上的画像，一排排整齐的座椅，中间的讲台，两边的旗帜，看起来像是经常被使用。还有——达伦没看错，旗帜上正是那个他看过几次的标志——一颗树根与树枝盘绕起来的大树！他竟然误打误撞来到了那个柳树溪神秘组织圣命会的大本营（图32）？！没时间仔细观察了，赶紧离开这儿要紧。达



伦仿佛从大厅的木门后闻到了自由的味道，他没注意到大厅的角落有个悄悄盯着他的黑影，要推开门的刹那，他觉得颈后一阵刺痛，眼前一黑……

第IV章

伴随着一阵头疼，达伦慢慢睁开了眼睛，他发现自己身处一个老旧的房间，像粽子一样被绑在一把椅子上，幸运的是脚没被捆上。要搞清楚这是怎么回事，先脱身再说吧！他费力地带着椅子挪动，这间屋子里的陈设都十分破旧了，他在破柜角落里找到一个满是灰尘的旧酒瓶，用碎片慢慢割开绳索，终于将自己从椅子上解放了。他留意到房间一角有个巨大的被盖住的木板，掀开一看——上面刻着的是戈登家的族谱！从马库斯和莫德雷德·戈登开始，延续了一个多世纪，传到近代的威廉和理查·戈登，罗伯特·戈登，最后是臭名昭著的杀手塞谬尔·戈登。这栋房子是属于戈登家族的？自己怎么总要和这个古老血腥的家族纠缠在一起？这时他听到门外传来电视机的声音，好像是卡通片？悄悄从门缝里一看，竟然是博物馆的守卫波比！此时波比正在和谁通电话，他提到汤姆先去附近买食物了——他们两兄弟绑架了他？谁在指使他做这些？一开始就有人在设计自己吗？没人能解答这些天他心头一堆的问号，幸运的是只有波比一人在看守他，达伦设计了个小陷阱，很简单就将波比哄骗进来击昏了（图33）。



将波比结结实实地困在椅子上以后，他来到大厅，总觉得对这栋住宅有种莫名的熟悉感……迷迷糊糊地，眼前好像有个女人的幻影在和自己说话：“塞谬尔，你还好吗？”——达伦觉得自己不对劲，他开始感觉剧烈的头疼——必须要赶紧离开这儿！

他在一个角落的小箱子里找到了自己身上被搜走的东西，匆匆忙忙就跑出了这栋宅子的大门，眼前这是什么？一个杂草丛生、破败的废墟庄园？这儿显然被废弃已久，他被角落里的人影吓了一跳，仔细一看对方小小的身影也被他吓了一跳——原来是住在这附近的小男孩儿来这栋废墟玩呢，孩子告诉他这儿是戈登家在威尔士的庄园，理查·戈登是庄园的主人，但自从他在一次实验爆炸中死亡后，庄园就被废弃了，他说他一直在这儿玩，两天前才见到房子里有人，“你见过那两个家伙吗？带我来的。”达伦问他，“啊！他们很坏，不许我在这边上玩！上次来的那个姐姐可比他们好多了！”

“上次来的姐姐？是什么样的人？”

“很漂亮啊，她说她叫安吉丽拉，在这儿住了一段时间，每天都神神秘秘的找些东西，后来有一天她提着一些东西从那边的墓道里爬出来，好开心地走了！”

“安吉丽拉？！那大概是什么时候的事？”

“上个月吧！在我生日那时候！”

达伦让孩子辨认了安吉丽拉的照片，孩子看上去不像在撒谎，安吉丽拉来这儿调查过？上个月，那不是他们在美国“巧遇”之前吗？但之前她不是说没听说过柳树溪的吗？还是说……从一开始，他就被骗了？

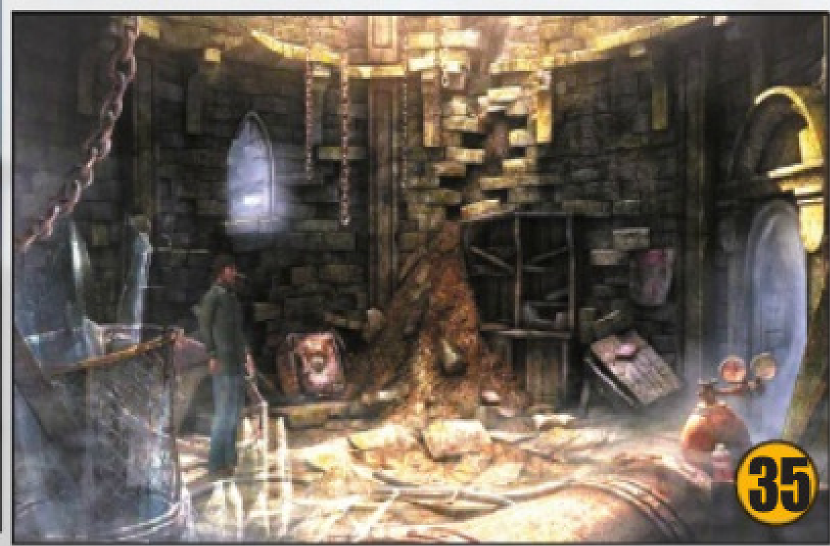
他真不知道该相信什么，但毫无疑问，安吉丽拉怀着某种目的，她在



这儿调查些什么呢？他一时也不知道自己怎样才能离开这个偏僻的庄园，便想先寻找一下有没有安吉丽拉留下的线索（图34）。

在庄园的一角，有个摆放着石棺的家族墓地，这就是孩子提到的安吉丽拉

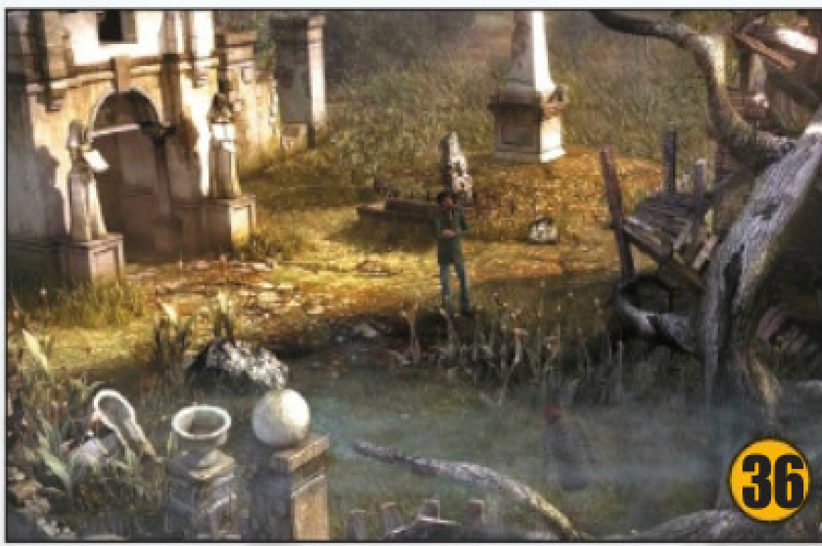
调查的地方？达伦果然很快发现了她留下的吊索和一些物品，看样子，她曾用这些工具打开一具石棺？虽然觉得有些冒犯死者，但也没其他办法了！达伦利用起安吉丽拉留下的物品和手边的工具搭起一个滑轮起重架，终于吊起了沉重的石棺盖——原来石棺是掩人耳目，里面是一条蜿蜒而下的楼梯！他沿着狭窄的通道来到了一个密室——看起来，是个墙上地上一片狼藉，天花板都被炸了个大洞的密室，他辨认着墙上和残存的柜子里留下的资料，原来这是理查·戈登的秘密实验室（图35）！角落里仍



然坚固的保险冰柜里残存着一些血样，看来他一直在用这些血样做研究，而一次失败的试验将这儿变成了一片废墟也要了他自己的命……达伦翻看着残留的资料：12年前，理查·戈登的哥哥威廉·戈登从柳树溪黑镜城堡的高塔跳下自杀、威廉的儿子罗伯特·戈登在柳树溪疗养院用病人做实验被发现后也自杀、罗伯特·戈登的侄子塞谬尔·戈登则杀了三个人后在他爷爷死去的地方自杀……而理查·戈登本人也在这个神秘实验室中被炸死……戈登家族，到底是个怎样的被血腥和死亡笼罩的家族……这个家族中真的有诅咒吗……理查在用那些血样做实验，标签上写着都是戈登家族的人的血液，箱子里的血样有一半不见了，是被安吉丽拉取走的？她又是如何卷入这一切的呢？还有神秘组织，它们和戈登家族是什么关系？这一切，还是必须要回去柳树溪寻找答案！

正当达伦若有所思地从墓道中爬出来的时候，小男孩跑过来给他报信了，汤姆开着车回来了！“好吧，要离开这儿回到柳树溪，就只有借助汤姆的车了！这儿废弃已久，气候也潮湿，形成了许多小块湿地，就让我来利用一番，好好地回报汤姆吧！”

果然，达伦只是往墓地前的湿地中灌了一会儿水，湿地就吸水膨大成了一小片沼泽，丢块石头进去很快就沉没了。他小心地绕过沼泽，又叫又跳地吸引汤姆过来追他，一眨眼，气势汹汹的汤姆就掉进了沼泽，整个下半身都沉了进去（图36）。汤姆承认自己是拿了钱受人指使绑架他，但什么圣命会和戈登家族他一无所知，达



伦也没空多盘问他，抢到汤姆的车钥匙就开车直奔柳树溪而去。

他决定先去酒店休整一番，刚走进大厅，老板莫里告诉他，信箱里丢了一封寄给他的信。信件没邮戳也没署名，达伦打开信就见到了安吉丽拉的笔迹。信中安吉丽拉坦承自己早就在调查柳树溪和黑镜城堡的秘密并且有所发现，但圣命会注意到了她和达伦并一直在计划追杀他们！她好不容易逃脱掉躲了起来，但是也一再警告达伦要谨慎小心，别相信任何人，并约达伦当晚11点在镇外的旧灯塔会面，一切的谜底她都会解答。

达伦半信半疑，但除了如约前去，他也没有别的选择了。离午夜还早，他摸摸口袋里博物馆展示柜的钥匙，决定还是先读一读戈登这个神秘家族的史志再说。他来到博物馆，躲在一个角落的柜子里直到闭馆，终于得以一读这本史志：其实这本史志并不完整，它记录着圣命会的创立由来，圣命会是由一位叫马蒂亚的神父创立的，组织有着严格的等级和纪律，成员都带着有组织标志的不同信物——比如项链或戒指，组织的目标是世世代代守护柳树溪的古学院遗址与密室，想尽一切办法阻止恶魔莫德雷德的复活……莫德雷德·戈登不是已经死了一百多年吗？他怎么成恶魔了？如何复活？这些东西看上去像是神话传说！但这个组织的确存在，那些成员还试图绑架和囚禁自己，追杀安吉丽拉，都是因为要阻止这个传说中的恶魔？真是疯了！达伦觉得这一切都太荒谬了！他突然想起，雷金纳的戒指上就有组织的标志，雷金纳肯定就是圣命会的成员！那他又是被谁杀的呢？现在小镇上已经一片黑暗，大家都差不多入睡了，不如自己冒险



去圣命会的大本营、那个矿井一探究竟吧！

不过这回达伦可没这么好运了，他前脚溜进矿井大厅，后脚就听到陆续有人过来，原来圣命会正在此时召集开会（图37）！他刚想溜到角落，却无意瞥见一个熟悉的身影——站在讲台上发号施令的正是维利小姐！她是圣命会的领导人？！

达伦一时惊讶脚下一滑，组织成员们纷纷回头，他们一见达伦如临大敌，呼喊着要过来抓住他，他只能撒腿就跑（图38）！幸好自己前一天才



从这儿脱险，他凭着记忆沿原路一路狂奔，一直跑到地下密道，在黑暗中摸索了好大一会儿好不容易逃回了密道的入口——安吉丽拉的房间。

惊魂未定，他发现时间不早，赶紧又如约赶到镇外废旧的灯塔处，他这些天混乱的头脑需要得到答案……他四处呼唤安吉丽拉，为了她，他来到了这儿，而现在一切都充满了谜团！突然，空气中传来一股浓烈的焦味儿，他在一堆草丛前停了下来……（图39）草丛中赫然躺着一具刚被烧焦的女尸！



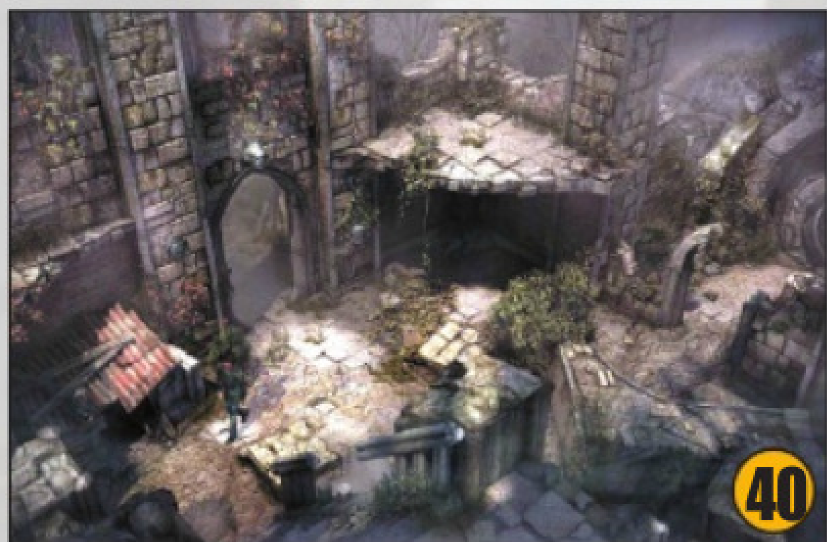
尸体被烧毁得十分严重，达伦不愿承认这个事实，但这个时候，这个地方，这不是约他过来的安吉丽拉，又会是谁呢！她的手上总是戴着那个手镯……这个他深深着迷，又有着诸多秘密的女孩儿，就这样灰飞烟灭！

他的心中，愤怒、疑惑、悲恸交织着……头疼欲裂……他的意识仿佛越飘越远……朦胧中，他站在灯塔边看到了母亲，看到了福勒，看到了雷金纳，他们包围着他，念念有词，在召唤他下地狱！他终于在剧烈的头疼中倒下，不省人事……

第V章

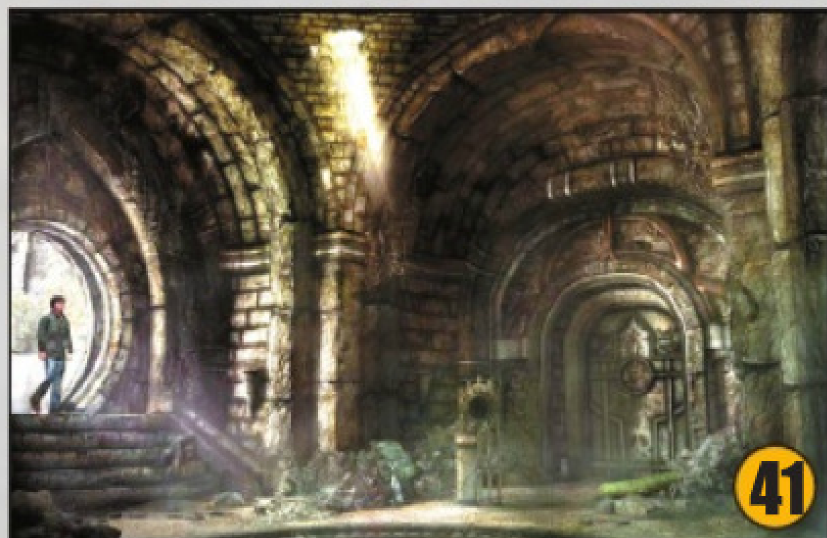
在次日的艳阳下，达伦睁开了双眼。他在哪儿？这是另一座废墟？

原来这儿是几百年前由戈登家族建造的古学院废墟，是在这个废墟里拾荒流浪的拉尔夫昨夜把他背过来的，拉尔夫好像是个轻度的精神病患者，他虽然不停地自言自语，但神志还算清楚。达伦从他身上问出安吉丽拉前几天常在这儿出没，她一直在寻找这个遗迹下面的密室——达伦想起昨夜看的史志中也提到柳树溪的学院遗址下有着密室——说不定安吉丽拉发现了什么，而她所遭遇的厄运都是因为这个密室带来的？他决心一定要



找出圣命会背后的秘密，让他们付出代价（图40）！

他在遗迹的一个角落发现一扇巨大的石门，根据安吉丽拉留下的线索，启动机关打开石门，达伦在一间巨大的石造大厅里见到了背包和睡袋——原来这里就是安吉丽拉这段时



间的栖身之地！他在背包中找到了安吉丽拉的日记，还有——留给达伦的信？难道她早有预感自己会遭遇不测……（图41）

安吉丽拉在这封遗书一般的信里说，自己一直在调查柳树溪的戈登家族以及背后的神秘组织，圣命会是个用尸体和血进行祭祀的邪恶宗教组织。戈登家族有着死亡的诅咒，每隔十二年就会发生血腥与死亡，是因为每隔十二年这片土地下的恶魔——莫德雷德·戈登的化身就有机会苏醒展示力量。又是十二年之期，圣命会正在找寻戈登家的男性，因为他们打算按照传说，用戈登家族男性的血开启遗迹下面的密室，彻底唤醒恶魔的力量！安吉丽拉在调查中发现，达伦的母亲曾在黑镜城堡工作和生活，达伦很可能是她与戈登家族男人的私生子，达伦现在是仅剩的可以打开密室进行仪式的人！因此安吉丽拉才特意到美国去找他，想保护他，也是想用他的血打开密室，彻底摧毁密室，破坏圣命会的图谋。打开密室还需要一块被切分成三片的马赛克砖片，它们散落在黑镜城堡各处，安吉丽拉的行动引起了圣命会的注意，她被跟踪、被囚禁，她担心自己可能会遭到意外，她留下这一切的目的是想让达伦帮她完成心愿：进入黑镜城堡，找出砖片，打开并摧毁密室。

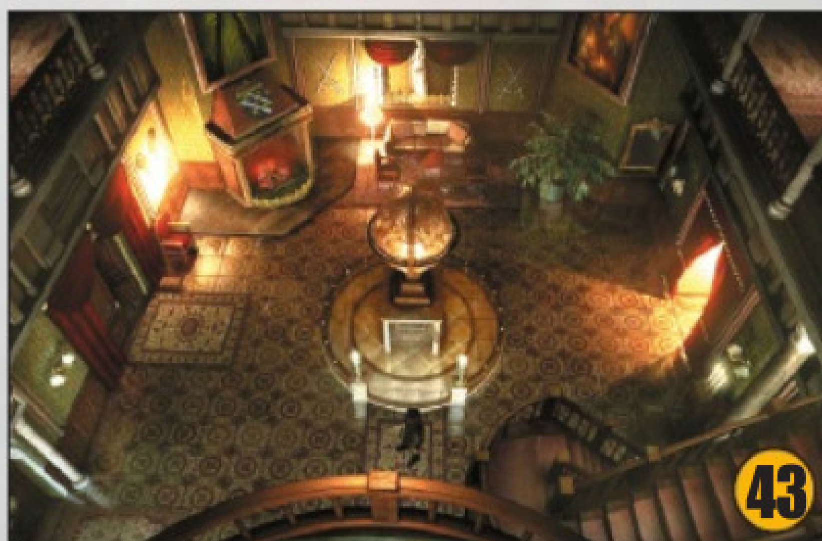
达伦震惊于自己从安吉丽拉的信和日记中所知道的一切，他无法相信这些远古的诅咒真的存在，但是安吉丽拉的厄运就在自己眼前发生，至少，自己也要遵从她的心愿，完成她的遗志……揭开这一切的谜底，才能找出圣命会杀害她的证据！

他强打精神，收拾好安吉丽拉的遗物，来到了黑镜城堡（图42）。



城堡的管家贝茨，一个目光炯炯的老人接待了他，达伦谎称自己是调查安吉丽拉死亡事件的探长并且出示了安吉丽拉的照片，老人的眼底掠过一丝感伤，他意味深长地叹了口气，领着达伦走进了城堡。

黑镜城堡已经有一个多世纪的历史，现在只有威廉和理查·戈登的遗孀——维多利亚和埃莉诺夫人以及三个仆人住在这个阴森的大宅里。宽阔的大厅，结实的木制家具，幽深的走廊……达伦总感觉这个地方似曾相识……但自从他来到柳树溪镇，已经不止一次地看见幻影幻象，诅咒和死亡回荡在他的脑海，他自己也难以分清虚实了（图43）。



维多利亚和埃莉诺夫人都很和蔼，除了特别小心地将城堡的右翼锁住不让任何人进去以外，他们让达伦自由地在城堡中观察调查。贝茨是个一丝不苟的老牌英式管家，但很明显他的健康状况已不容乐观。女仆莎莉是刚来的活泼姑娘，因为毛手毛脚总成了贝茨训斥的对象。园丁路易斯是随着埃莉诺夫人从威尔士过来的，奇怪的是，对于工作环境和报酬他都是满口怨言，但当达伦提到他怎么不干脆辞职回去家乡的时候，他却又沉默不语。

达伦开始在这个陌生又好似熟悉的城堡四处搜寻，这儿曾是杀人狂塞谬尔·戈登住的地方，四处散发着诡谲的气氛，达伦望向大厅里巨大的镜子，好像在镜中也能看到幻象……但很快他回过神来，尽力回忆安吉丽拉在日记中所写下的提示，果然很快在大厅巨大的地球仪下方找到一个暗柜，找到了第一块砖片！接着，他又意外地在后院仓库外一个巨大的乌鸦窝里找到了第二块砖片——看样子，是喜欢收集彩色发光物品的鸟儿在某处找到衔来窝里的！可接下来他找遍了每个地方都没有第三块砖片的头绪——也许，秘密隐藏在被锁住的那一侧城堡内吧！

他断定管家贝茨肯定有钥匙，于是故意替总是出错的女仆莎莉又“制造”了点麻烦，很快贝茨就不得不赶去收拾烂摊子还免不了训斥莎莉一顿，达伦趁机溜进了贝茨的房间。他发现一个有着复杂机关锁的小盒子，果然打开就是一把很旧的大钥匙，但是他还发现了一些别的东西——是母亲写来的信，以及银行转账本，还有自己小时候的照片——原来，给母亲写信和汇钱的C就是贝茨！在盒子的最底层，他看到了母亲和贝茨的合影，



相片背面写着“摄于黑镜城堡1969年圣诞节”。不对！自己明明是1970年2月出生的，怎么那个时候的母亲看上去根本就不像怀孕7个月的孕妇呢？难道是我记错了生日？不会！难道说…………她不是我的亲生母亲？达伦吃惊不已，想起安吉丽拉所说自己是戈登家的私生子，他觉得自己之前的

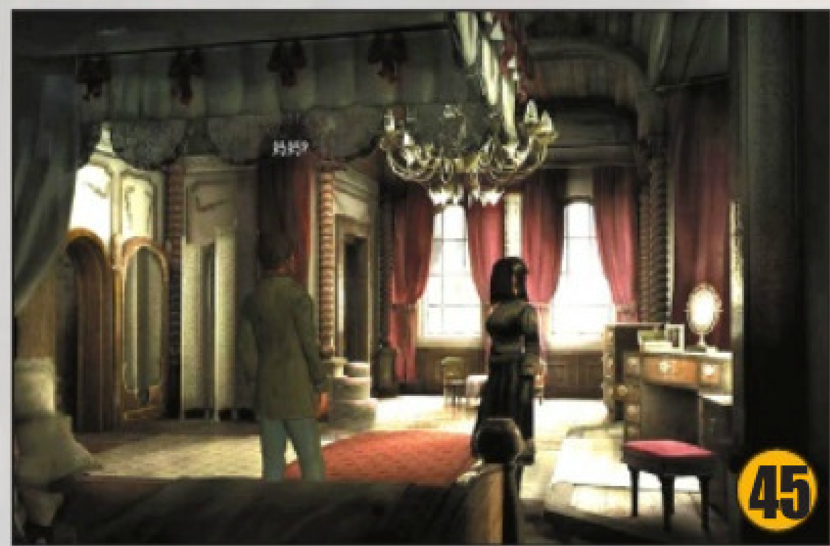
人生仿佛都是一场梦…………达伦顾不得多想了，自己的身份随时可能被揭穿，只能抓紧时间！他趁夫人们去喝下午茶的间隙，打开沉重的挂锁，进入了这座神秘城堡里最神秘的区域（图44）。

满是灰尘的房间里，一座巨大的镜子嵌在墙上，达伦打开镜子上的机关后发现，镜子其实是另一扇门，他拉开门，迎面而来的是一股异常熟悉的气息——这是一间整理干净的孩子的房间，他一眼看见桌子上有个精致的盒子，打开盒子下的夹层，他发现了第三块砖片！原来这是个精巧的音乐盒，好像已经有很长的历史了——达伦拨弄音乐盒，一阵似曾相识的旋律响起，在这旋涡般的音符中突然他开始头疼欲裂、倒地挣扎——不知过了多久，达伦在一阵呼唤声中醒来："安德里安！醒醒，我的孩子！"

第VI章

他睁开眼，自己躺着这个秘密房间的床上，眼前是个脸上蒙着黑纱的女人！但他并不觉得陌生……有一种很亲切的感觉……

这个女人用沙哑的嗓音告诉了达伦惊人的真相：他，达伦·麦克斯，真名叫安德里安·戈登，是塞谬尔·戈登和妻子凯瑟琳的孩子！面前这位蒙着黑纱的夫人就是在二十四年前的大火中被烧毁容貌，对塞谬尔假装自己被烧死的凯瑟琳——达伦，不，安德里安，以及安吉丽拉的亲生母亲（图45）！



塞谬尔秉性温和，两人结婚后回到黑镜城堡居住，他们度过了开心的半年，但渐渐地塞谬尔的身上仿佛出现了另一个狂暴残忍的人格，他破坏、攻击所有的东西，面对塞谬尔·戈登精神分裂和发狂的症状凯瑟琳十分害怕，她深信是城堡的诅咒让一个善良温柔的人变成了杀人狂。

二十四年前塞谬尔在一次发狂后，在城堡中燃起一场大火，凯瑟琳被厨娘瑞贝卡——也就是达伦的养母舍命相救幸免于难，她当时已经怀孕，但出于对性格失控的塞谬尔的恐惧，她被偷偷转移到国外的医院，次年产下一对双胞胎——安德里安和安吉丽拉。塞谬尔以为妻子已死，在自责中离开了城堡，凯瑟琳就带着孩子们回到了柳树溪，住在城堡中这个秘密的房间里。

渐渐地安德里安也开始出现和他父亲类似的性格转变，还幼小的他甚至攻击了安吉丽拉。由于害怕降临在每个戈登家族男性身上死亡和发狂的命运，安德里安三、四岁时就被瑞贝卡带到远离柳树溪的美国隐姓埋名地抚养，安吉丽拉则留在凯瑟琳身边。

十二年前，塞谬尔的祖父威廉在城堡自杀，塞谬尔回到故地，接着便彻底发疯，屠杀无辜的人，并且最后自杀。改名达伦的安德里安在异国平安长大，自那以后的安吉丽拉却像受到城堡的蛊惑一般对黑暗力量这些东西开始感兴趣，凯瑟琳将她送到各种寄宿学校里居住和学习也无济于事，她研究关于戈登家族的祖先莫德雷德·戈登以及他所沉迷的黑色魔法，并且深信自己也要追求那种力量。当凯瑟琳发现孩子的失控，想带她远离英国的时候，安吉丽拉便离家出走不知所终了……

"是圣命会！是那个组织杀害了她！"

"不，我的孩子，不是的！"

原来圣命会的成立，是为了监视和阻止戈登家族中失控和发狂的人，为了阻止一切试图接近和探究莫德雷德·戈登的密室的人——传说那是莫德雷德的墓室，也是集中了他的黑暗力量和黑魔法的地方，戈登家族的男性会发狂就是他的这股力量所致。十二年前五条人命的惨案过后，维多利亚、埃莉诺、贝茨、凯瑟琳、维利小姐召集柳树溪的人重建起圣命会，就是为了守护戈登家族和整个柳树溪镇的安宁。他们派雷金纳找寻安吉丽拉的行踪，当他们发现安吉丽拉和达伦接触后害怕达伦再次发狂，所以雷金纳想尽办法是为了隔绝他们二人，谁知血缘中剪不断的牵绊让他们的命运纠缠在一起，但是他们谁也不知道雷金纳和安吉丽拉到底是如何遇害，被谁杀害的，不知道这柳树溪还有一股什么样的力量做了这一切！

"孩子，安吉丽拉已经遇害，我们不知道接下来会不会有人来伤害你，你快去找贝茨吧，我让他订了机票，我们一起离开柳树溪，去美国，等到了那儿，我会再好好和你谈的！"

凯瑟琳催促着达伦，的确，自从自己来到这儿，头疼、幻象就开始出现，他也不敢肯定自己没有受到"城堡的诅咒"，纵然心里有再多的谜团，他也只好离开了房间。贝茨正在大厅等待着他，他欣慰地看着达伦："安德里安少爷，我一见到你，就感觉到这是我的小少爷，我们怕说出一切你一时难以接受，我们更害怕让安吉丽拉小姐遇害的人接下来就会来伤害你，我们只能装作什么也不知道，至少将你留在城堡中，留在我们的保护之下。你放心，我已经让莎莉搭路易斯的车去取机票了，她应该已经回来了，你去找她吧！"

达伦到车库找到路易斯，他却说自己压根就没见到莎莉，达伦回到城堡里四处寻找，听到楼上的水声，他跑到二楼的浴室，却发现了莎莉倒在浴缸边，早已断气（图46）！



这是怎么回事？又一桩谋杀发生在眼前！达伦发现莎莉的手指很不自然的弯曲，僵硬着指向一个地方——她在浴缸的边缘写了个B！这是在暗示杀害他的人是贝茨？！这不可能！因为达伦已经在贝茨的房间发现了他的秘密：他已经病入膏肓，并且已经自己订好了墓碑，他根本不可能有杀害莎莉的力量！是真正的凶手在嫁祸于他！会是路易斯？还是其他偷偷潜入城堡的人？

达伦突然闻到一股异味，他刚想推开浴室的门，火苗就从门缝里窜了进来！他赶紧用湿毛巾蒙住口鼻冲下了楼梯，惊愕地发现整个城堡成了一片火海！贝茨倒在大厅，他虚弱到根本无法移动！达伦想把他背出城堡，老贝茨怜爱地看着达伦，用尽力气说出最后的话："维多利亚夫人，她们已经先去镇上了，我就放心了。我这一辈子都是在黑镜城堡里度过的，就让我最后的时刻也一个人呆在这儿



吧，只要你能远远地逃离这个城堡，好好地活着就够了……快跑吧，快逃吧，达伦·麦克斯！”（图47）

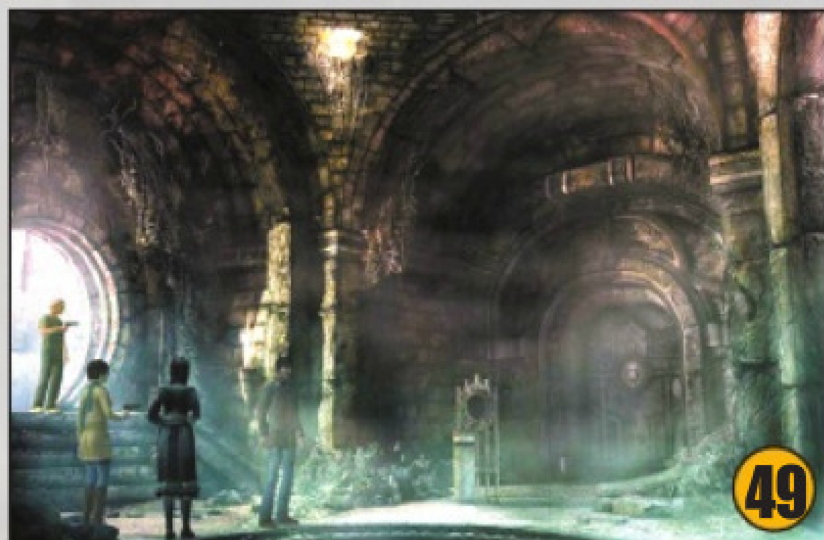
达伦也快被浓烟呛得喘不过气，他跑出大门，回头望着这个与自己命运交织的古老城堡被火焰吞噬，还没来得及思考，就被一把手枪从背后顶住：“走吧，小伙子。”

“路易斯！你！是你！这身衣服……那个蒙面人也是你！”他一直以来忍气吞声地呆在城堡果然是另有



图谋！他到底有何目的、受何人指使（图48）？

面对达伦的疑惑和责问，路易斯一声不吭，他押着达伦径直来到古学院遗迹的大厅：“终于到了这一刻了！我等了好久了！”角落里走出一个熟悉的身影，达伦简直不敢相信自己的眼睛——是安吉丽拉！他诧异地



冲上去要看个究竟，安吉丽拉却大声喝止了他：“别靠近我，愚蠢的兄弟，否则我就一枪打死这个女人！”（图49）

她竟然将他们的母亲凯瑟琳当做人质！“安吉丽拉，你疯了吗？！要不疯的就是我……你明明已经……”

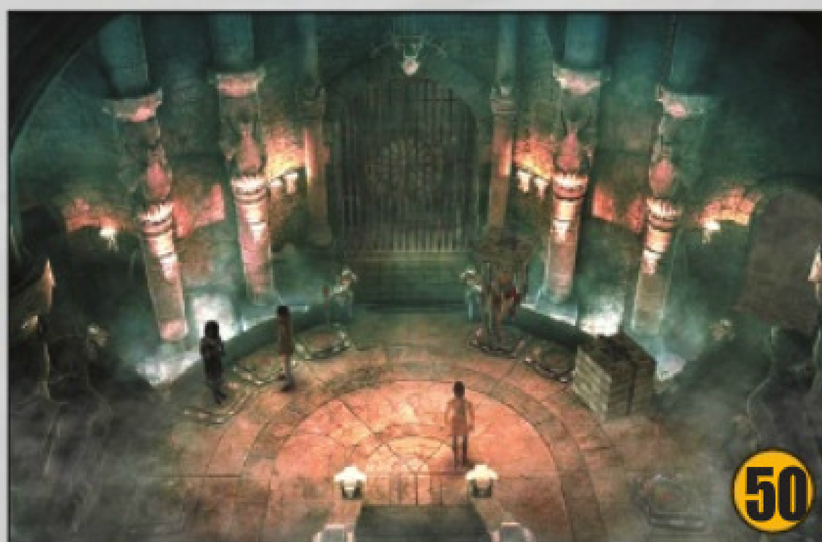
“哈哈哈！我才没疯！我只是为了得到莫德雷德的力量罢了！讨厌的维利小姐想要跟着你去灯塔，想告诉你实情，我就干脆送她上西天了！你这个笨蛋也太好骗了！我稍稍准备些电话啊信的，你就飞奔过来了，你真以为自己是救美的英雄？要开启密室竟然非要你这种笨蛋的血，连我从理查那儿找来的血样都不管用，真是可恶极了！”

“你……你杀了维利小姐？！还有雷金纳……莎莉……贝茨也……为什么！”

“少废话，我不用和你说那些，你这个笨蛋还算起了点作用，我稍施雕虫小技你就帮我找齐了砖片，快，把三块马赛克砖片装上去，滴上你的血，打开密室的门！”

达伦束手无策，只能照办，他不理解，自己当初由于两人固有的因缘而被她吸引，如今的安吉丽拉却像是一个自己完全不认识的人！一个发了狂的疯子！这就是戈登家族的诅咒吗？！

他们打开了一个多世纪没有人迈入过的密室，里面是另一个有着重重机关的房间，安吉丽拉逼着达伦找出打开机关的方法，达伦面对胡乱启动机关可能带来的灭顶之灾犹豫不决，安吉丽拉竟趁路易斯不备把他推上前去，路易斯活生生地被钉死于他们眼前（图50）！



终于，达伦解开了密室两个机关的谜题，再加上以路易斯当肉盾，到了开启最后的密室大门的时候了！安吉丽拉从怀中拿出一个黑色水晶球——正是之前博物馆被盗的那个！这球正是开启大门的关键，不可思议的光芒闪现，在他们面前的墙上瞬间出现了巨大的光晕，就像一座通往异世界的通道——这就是通往莫德雷德最后的墓室的大门吗（图51）？

“哈哈哈！呼唤我的那股力量啊！我来了！”安吉丽拉难掩兴奋，她用枪顶着凯瑟琳，三人迈入了最后的密室……



面对达伦的劝说，丧心病狂的安吉丽拉威胁马上就枪杀他们的母亲，达伦只能站上密室中心的圆台，滴下鲜血，念出咒语，他不知道会发生什



么，他只知道这股力量让安吉丽拉彻底的疯了，他无法想像所谓“魔鬼力量的觉醒”会是什么样子，难道一切都无法挽回了吗（图52）？

安吉丽拉欣喜若狂地等待着力量降临，凯瑟琳却在这时悄悄走到她身后，她一把抱住自己的女儿，纵身往高台边的石崖跳下！下一秒，只剩下达伦一人，站在原地看着自己最亲的两个人在他眼前坠落……他再次头疼欲裂……谁也不知道，诅咒有没有降临，会不会结束…………

岁月的轮回代代不断，戈登的男丁遭遇同样的命运

沉默的黑影悄悄等待，幽深的恐惧扎根不断地蔓延

阳光永远也无法洗礼，厄运永远也无法终结…………



穿越从前，回到过去

——玩转街机、FC模拟器



■北京 冬不拉

作为一个与红白机、街机一同长大的80后游戏玩家，我至今还无比清晰地记着初、高中时的人生理想之一：将来上班赚钱后，一定要买一台街机放在家里，而上面的游戏，必定是要有三国志、恐龙时代、圆桌骑士、威虎战机等；至于FC卡带，那也是要努力攒全的……转眼就到了扭头往回看的年纪，这样的理想虽然不再于心中熠熠生辉，最终也没能物质性地实现，但我早已心满意足。原因，你知道，就是那些模拟器。

不过我心中很清楚，当再度于电脑上用模拟器玩起这些游戏，并不仅仅是怀旧。作为单机游戏中的众多经典，它们的游戏性是无庸置疑的（绝不因模拟运行而下降，甚至还会上升），易于上手、难于精通，小小来上一盘，也不耗费太长时间，在快节奏的年代它们仍然是非常好的休闲性选择。因此，某种程度上，只要你拥有了模拟器，就拥有了大量经典的游戏资源；只要你掌握了模拟器的使用，就掌握了巨大的游戏乐趣。而本文，就奉献给那些对此同样有兴趣、却不甚精通模拟器的读者朋友们。

街机模拟篇

能够模拟街机游戏的软件不少，例如Callus、Nebula、MAME、WinKawaks等，在国内，用户最多的是后两者。而要说到更新最快、各种支持最多的模拟器，则非MAME莫属了。MAME全名“Multiple Arcade Machine Emulator”，即多种平台模拟器，顾名思义，它可模拟的街机型号多而全，不过这并不是它的最大特色。自1997年初诞生以来，该模拟器一直保持着极高的更新频率，不断在模拟技术和Rom的广泛性支持上努力，如此逐渐成为广大玩家们最喜爱的模拟器之一。不过由于MAME本身是一个以命令行形式运行的程序，因此在其周边，出现了不少由第三方开发的图形界面程

序，例如MAME Plus!、MAMEUIFX等。而前者除了技术出众之外，还由于它最初源自中国人所开发的一个版本，有良好的中文支持，因此它基本已成为国内使用最多的一款街机模拟器。

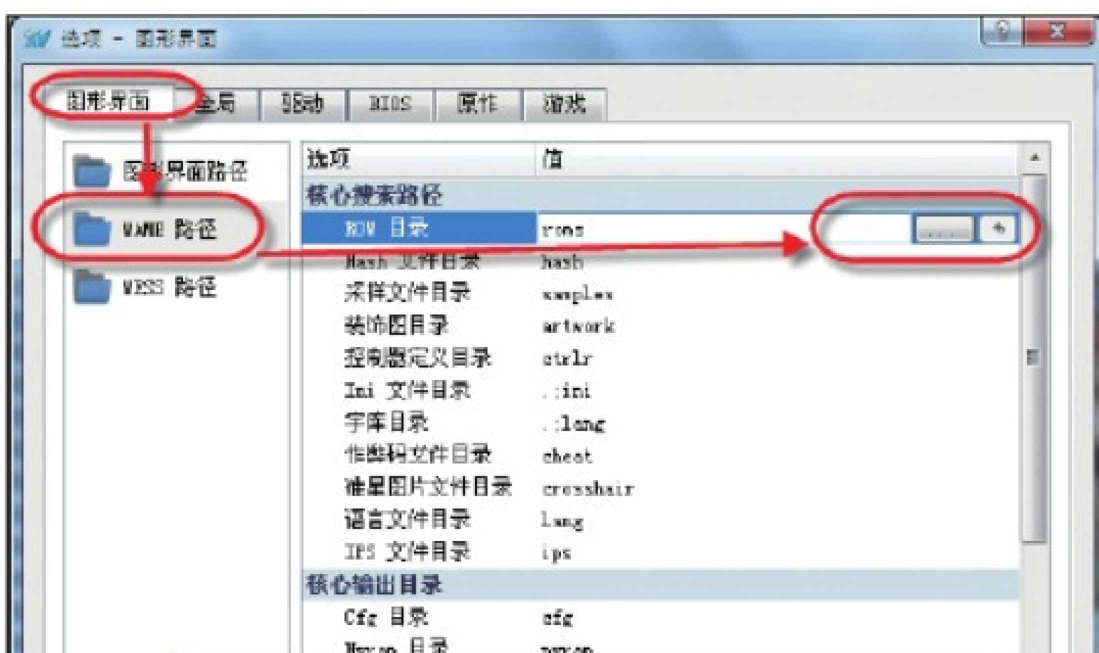
鉴于以上原因，本部分将以MAME Plus!为主，介绍街机模拟的各种基础及专业玩法。而对于另一款质量同样优秀的WinKawaks，也将会有所涉及。

一、模拟器版本与Rom

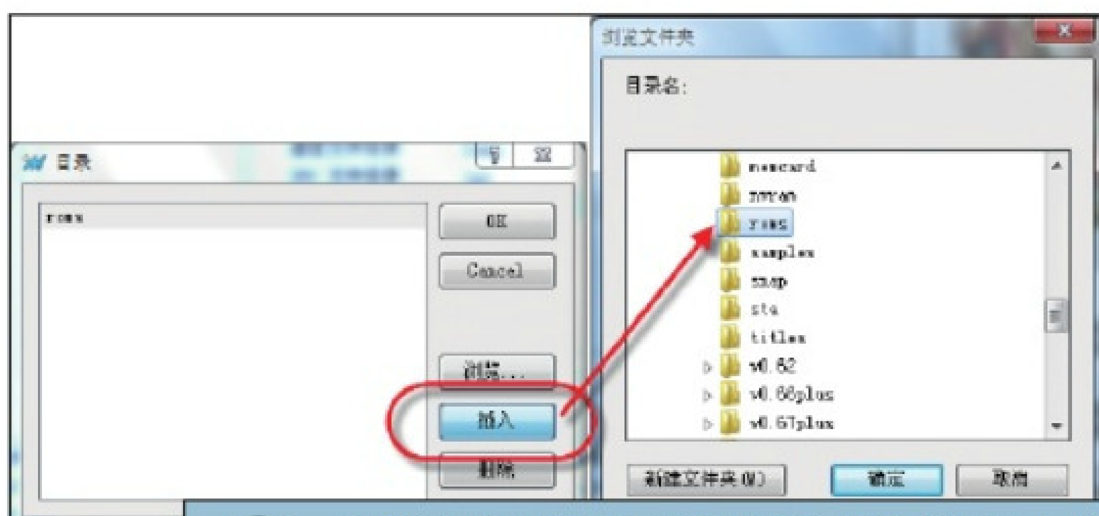
相信玩过模拟器的用户都知道游戏ROM与模拟器的关系，二者好比PC机上的软件与硬件（ROM全称“Read Only Memery”，当初游戏的内容写在只读存储器中，现在将其中的内容直接提取成单独的文件，故称为该游戏的ROM），不过这里的“硬件”基本免费，而“软件”则绝大部分都有版权保护。因此模拟器很少会自带ROM发布，你需要自行下载ROM文件并在模拟器中进行配置。



1 将ROM文件下载后直接放到模拟器安装文件夹下的“roms”目录，是最方便的配置方法。这样启动模拟器后，在“拥有街机”项目之下就可看到你能执行的游戏。



2 如果不愿意专门将ROM挪动到模拟器安装目录下，你也可点击菜单“选项→目录”，找到“图形界面”之下的“MAME路径”，点击右侧的“ROM目录”项目，这时后面会出现浏览按钮，点击它继续下一步。



3 在弹出的“目录”对话框中点击“插入”按钮，浏览到你自己的Rom目录，一路确定后回到模拟器界面，按下F5键刷新列表，即可看到自己新加入的游戏。

下载参考

Mame Plus 0.138u1：
http://mameicons.free.fr/mame32p/
RomCenter 3.51：
http://www.romcenter.com/

MAME默认常用功能键列表

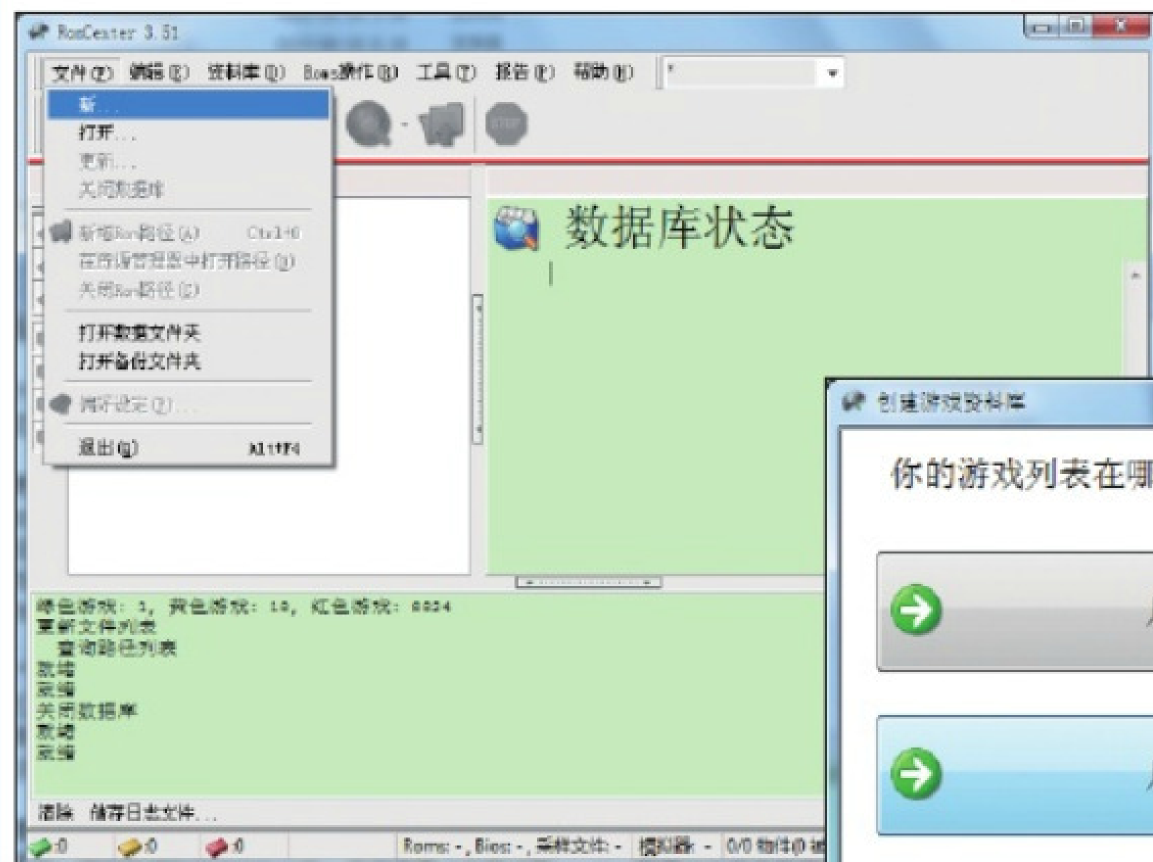
P： 暂停/恢复游戏
Tab： 显示/关闭设定菜单
数字键1至4： 玩家1至玩家4的游戏开始键
数字键5至8： 玩家1至玩家4的投币键
F1： 切换十字光标
F2： 业务用模式（游戏机台调试模式）
F3： 重启动游戏
F4： 显示调色盘
F5： 调试器有效/无效
F6： 作弊有效/无效
Shift＋F7： 保存游戏进度
F7： 读取游戏进度
F8： 跳帧减少
F9： 跳帧增加
F10： 限制速度（调速）
F11： 显示当前帧率
F12： 抓取屏幕图像（截图）
Alt＋回车键： 切换全屏/窗口显示
`： 在屏幕底部显示音量（按左右键头调节）
Shift＋P： 在暂停状态下向后进行一帧

那么，找到了某个游戏的ROM文件，并将其正确配置之后，是不是就一劳永逸了？假如你的模拟器一直不变，这个答案就是肯定的。但是对于MAME这种数星期就会更新一个版本的模拟器而言，情况则变得复杂起来了。

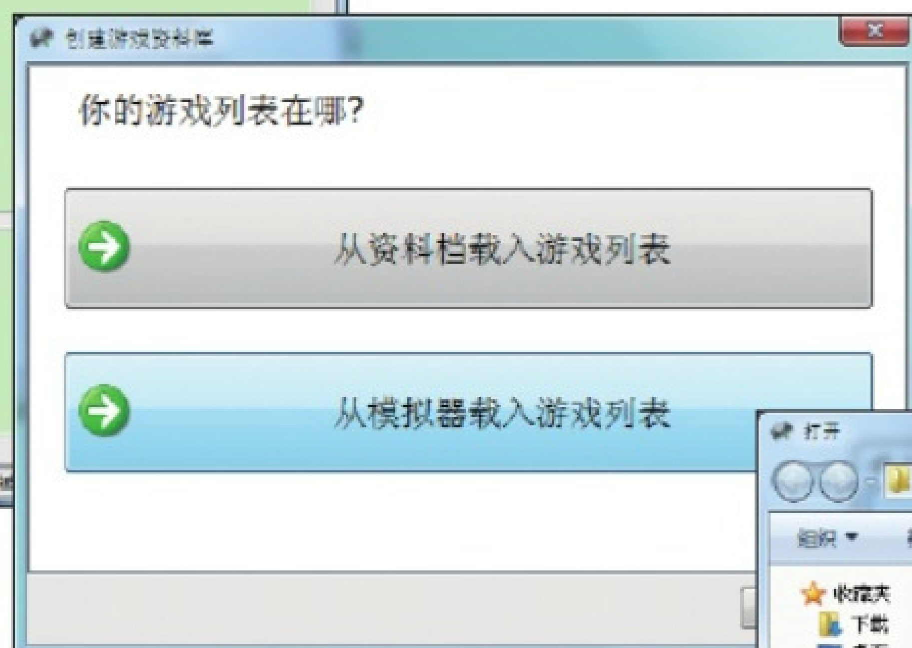
MAME在版本上的更新，是期待能模拟更多游戏ROM，或完善支持更多游戏特性。因此它会在必要时调整对ROM文件的读取要求，有时它会需要ROM文件中有更多定义性的文件进行支持，有时还需重命名旧文件，这种情况下，当你升级新版本的MAME模拟器，而仍旧用着旧的ROM文件，就会突然发现该游戏在“拥有街机”列表中竟然找不到了！这时你要么去下载新版的游戏ROM文件（通常并不容易找到），要么也可下载新版模拟器所需要的额外定义性文件（通常称这些文件为“补档”），将它们手动加入到ROM文件中（通常ROM都是一个ZIP文件，你可用WinRAR等软件直接打开，再加入新的文件），必要时还需对文件名进行改动。

显然，寻找补档、手工向游戏ROM加入新文件、重命名旧文件，都是较为繁琐的事情。幸好我们可利用一些

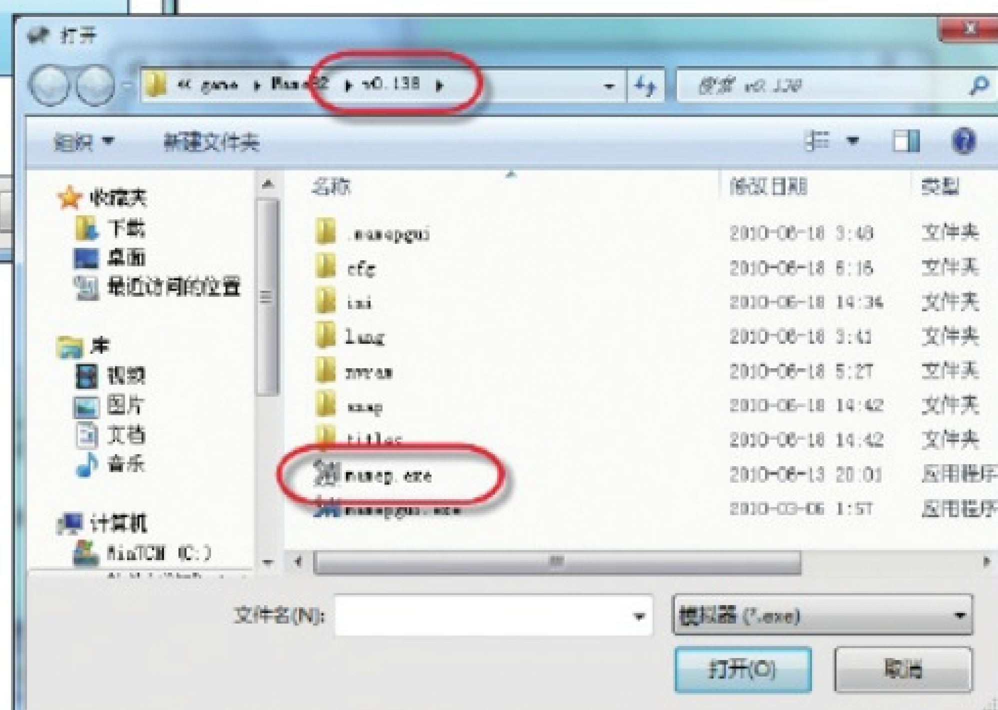
专门的Rom文件管理工具来帮忙完成这些任务。以下我们就举一例：经典游戏“三国志Ⅱ-吞食天地”的ROM文件在网上很容易找到，但遗憾的是，你会发现在MAME 0.127之后的版本中，下载回来的ROM多半都不可玩。以下我们就利用一款叫“RomCenter”的软件，将该游戏ROM成功升级，使其能在最新的MAME 0.138中运行。



1 首先，我们需要让RomCenter知道：对于当前的模拟器而言，什么样的ROM才是“正确”的。而该信息的资料数据库则保存在模拟器的一个可执行文件中。因此打开RomCenter之后，点击菜单“文件→新...”，新建一个信息数据库。



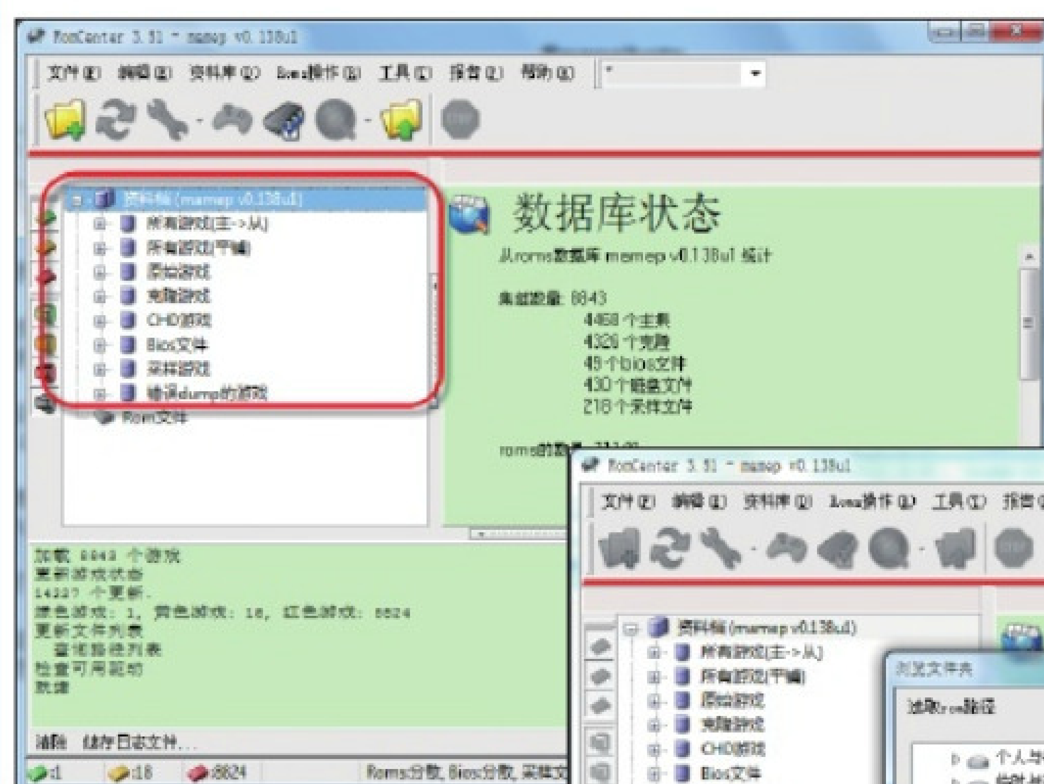
2 软件会问你从何处获得游戏资料数据库，根据前面的分析，我们选择第二项“从模拟器载入游戏列表”。



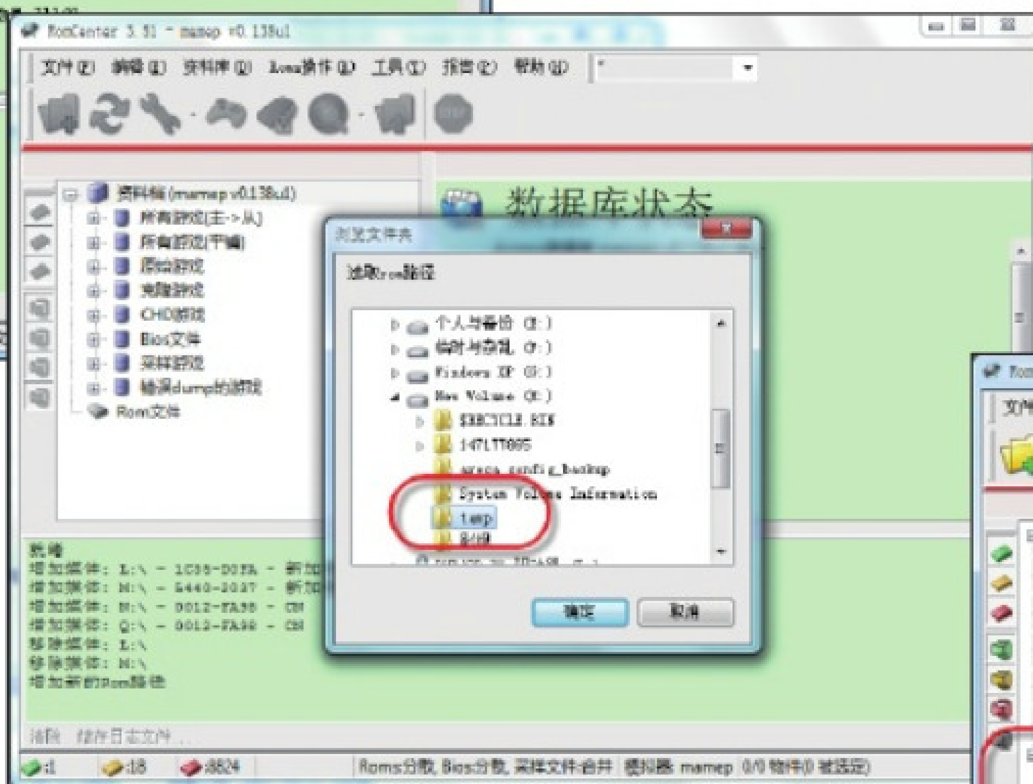
3 注意在MAME Plus!的安装文件夹下，有两个可执行文件，平时我们会用“mamepgui.exe”来启动模拟器，但是在这里，我们需要选择另一个文件“Mamep.exe”。



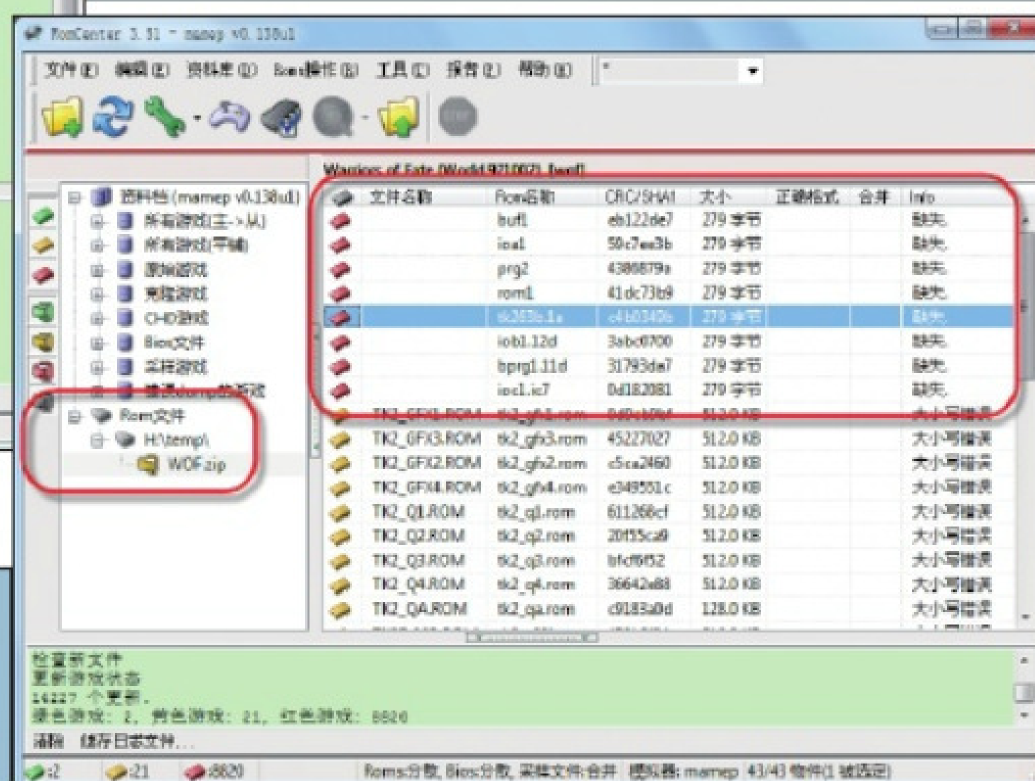
4 选定之后，确认“创建游戏数据库”，注意这里软件会提示你将该数据库保存为一个扩展名为“rdt”的文件，该文件生成之后，将来可直接打开使用（下次补档就无需再次从mamep.exe读取数据了）。



5 读取模拟器中的数据要花费数分钟的时间，耐心等候完成，就能在左侧窗口看到一个“资料档(mamep v0.138u1)”，这就是对于0.138版模拟器而言，什么是“正确”ROM的定义数据。



6 接下来我们要将需要“补档”的ROM文件载入。实际使用中，你可直接将所有的ROM一次性载入，但这里为了解说清晰，将“三国志Ⅱ-吞食天地”的ROM文件“wof.zip”复制到一个单独的文件夹（本例为“H:\temp”）。接下来在RomCenter中，点击菜单“文件→新增Rom路径”，找到该文件夹。



7 RomCenter将读取该文件夹下的所有ROM文件，并将其信息显示出来。我们在这里选择“wof.zip”，在右侧就能看到，对于MAME 0.138u1而言，该ROM既缺少文件（红名图标），还有重复和不需要的文件。

[已解决]一些ROM的文件(页1) - ROM/ISO 求助和点播区 - EZ 临时论坛(主 ...
wof : buf1 (279 字节) - 未找到wof : ioa1 (279 字节) - 未找到wof : prg2 (279 字节) - 未找到wof : rom1 (279 字节) - 未找到wof : tk263b.1a (279 字节) - 未 ...
ibbs.emu-zone.org/archiver/tid-560539.html - 网页快照

mame plus! 0.129u5 补档(页1) - ROM/ISO 求助和点播区 - EZ 临时 ...
5 个帖子 - 4 个作者 - 新帖子：6月16日
o'Q8L wof : tk263b.1a (279 字节) - 未找到0' | T a%P7^ ' i wof : iob1.12d (279 字节) - 未找到 ... tk263b.1a size 279 crc c4b0349b ...
ibbs.emu-zone.org/archiver/tid-650754.html - 网页快照

显示来自 ibbs.emu-zone.org 的更多搜索结果

[已解决]一些ROM的文件(页1) - ROM/ISO 求助和点播区 - EZ 游戏社区 ...
C \ C J j Y O wof : tk263b.1a (279 字节) - 未找到M \#M G D0\ X ^5R ~ .... tk263b.1a size 279 crc c4b0349b &o f \ f Z5P9D \ \ [iob1.12d size 279 crc ...
bbs.emu-zone.org/newbbs/archiver/?tid-560539.html - 网页快照

Game Details: Tenchi wo Kurau II - Sekiheki no Tatakai (Japan ... - [翻译此页]
tk263b.1a, 279, c4b0349b, b4873dd5ad8735048deb3475222dde3c0b67eaaf, tk263b.1a, bboardplds, 0, good, yes, 0, iob1.12d, 279, 3abc0700 ...
www.mamedb.com/game/wofj - 网页快照 - 类似结果

8 由于缺少文件，必须要寻找补档。那么茫茫网海，到哪儿去寻找呢？好在RomCenter中已经给出了缺失文件的名称，我们索性就用其中比较有标志性的"tk263b.1a"（因为该ROM中已有的文件都以TK打头），在网上进行搜索。果然很快就找到了补档下载。



小提示：共享一下笔者找到的链接页面：http://ibbs.emu-zone.org/viewthread.php?tid=560539。该补档包基本上解决了国内大多数用户非常喜欢的三国志、圆桌骑士、恐龙时代、名将等游戏的MAME新版兼容问题。不过由于是论坛分享，需注册后才能下载。



9 现在我们将找到的补档包，解压到前面"wof.zip"所在的文件夹（如果找到的包是ZIP格式，无需解压，直接复制过去即可）。回到RomCenter，右击"Rom文件"，选择"刷新"。再选择"wof.zip"，会发现之前的文件缺失信息已变成了"可从其它游戏取得"，而图标也由红变黄，这证明该文件已可补档。这时右击wof.zip，再选择"修复游戏"，就可成功补档。

ROM文件不被支持的其它原因

除了正文中提到的因模拟器升级需更多定义性文件之外，以下情况也有可能导致ROM文件不能正常执行：

1.ROM文件损坏，这可能是文件下载、传输过程中受损。可用WinRAR等软件进行试解压，如出错，则必须重新下载，获取正确的拷贝。

2.本游戏需要有特殊的游戏机BIOS支持。为了避免出现这种情况，建议安装好MAME之后，就把所有主流的街机BIOS文件下载齐全。注意这些BIOS文件也是以ROM形式出现的，因此只要将它们同样放置到你的ROM目录即可。参考下载：http://www.mamecn.com/jiejirom/mamebz25gBIOSdbxz_44.html。

3.你所下载的ROM是衍生版，而ROM目录中又缺乏主版本。解决方法当然是同时要下载主版本。

4.鉴于版权或政策性规定，在一些新版的官方模拟器中，强制性地结束对某些游戏的支持。这种情况，要么用老版本模拟器来玩，要么寻找特别优化的第三方模拟器，除此外别无它法。



10 将生成的新ROM文件拷贝回去，刷新ROM列表，就能顺利玩上该游戏了。这是补档前后的对照图（左侧只有一个显示为红色的衍生版，不能正常玩）。



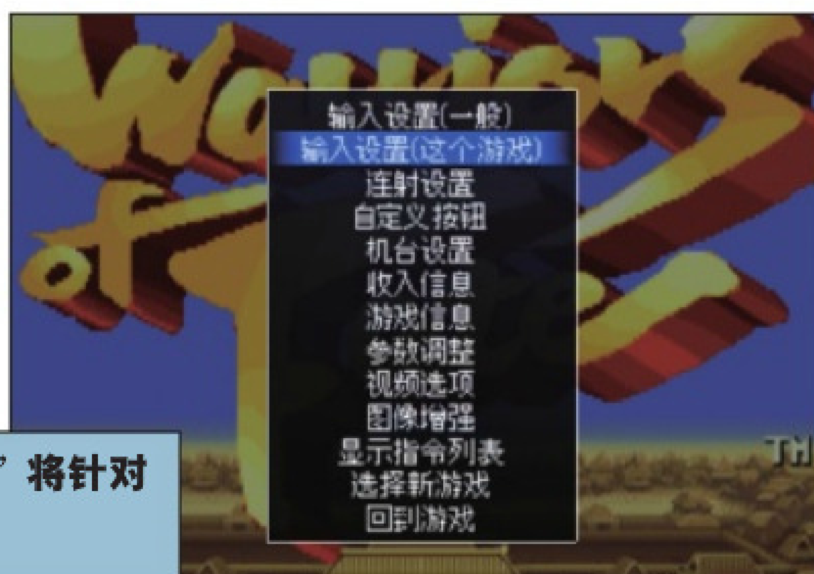
小提示：补档后，有时一个ROM文件会被拆成多个，这里因为一个ROM下往往包含了某个游戏的主版本和衍生版，而RomCenter默认会将其分散为多个ROM文件，每个文件对应一个版本。

最后要说明的是：本文所展示的方法，只是一般玩家更新少量ROM的一个操作思路。如果你是专业收集玩家，力求大面积更新ROM文件，并且有非常好的FTP下载渠道，笔者推荐你用另一款ROM管理软件CtrMamePro，配合MAME Plus!官方所发布的补档工具"MAME Plus! Tools"来完成补档。具体使用方法较为繁琐，因此这里不再详述，有兴趣的读者可自行去网上搜索。

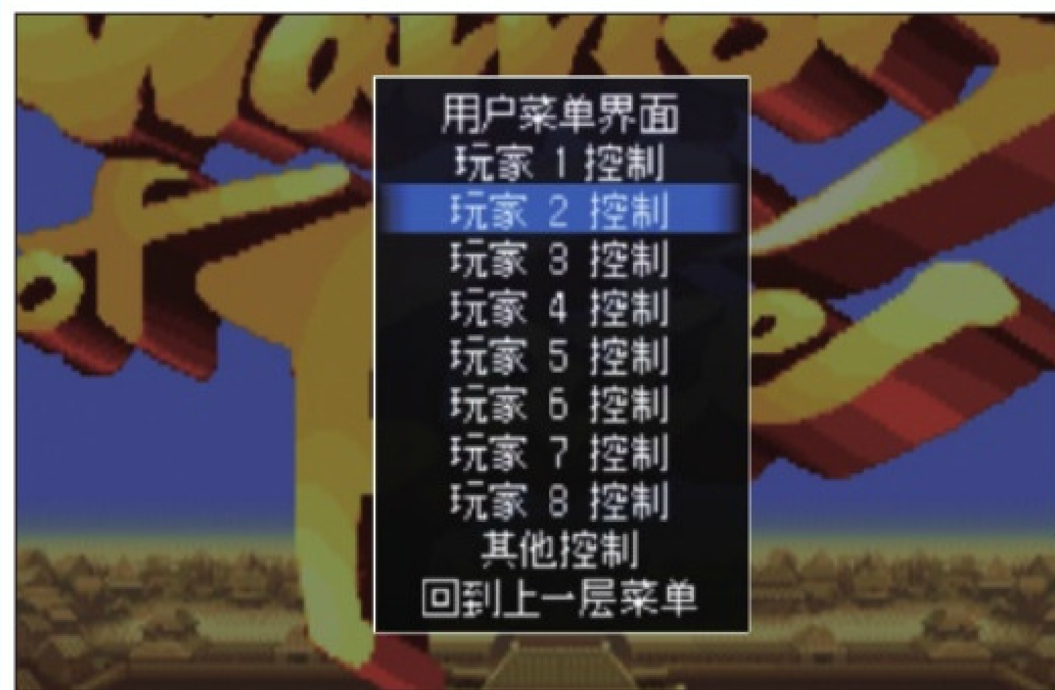
二、输入与机台控制

解决ROM问题之后，就可顺畅地玩游戏了。由于是模拟器，一般人都会用键盘来取代游戏摇杆和按键，因此必须要设置自己合适的键位；而另一方面，模拟器的高度自由化，也给按键带来了很多方便。另外，以往只有街机厅技术员工才能设定的机台参数，你也可在模拟器上随时调整，让它彻底为你所用！

1.键位设置



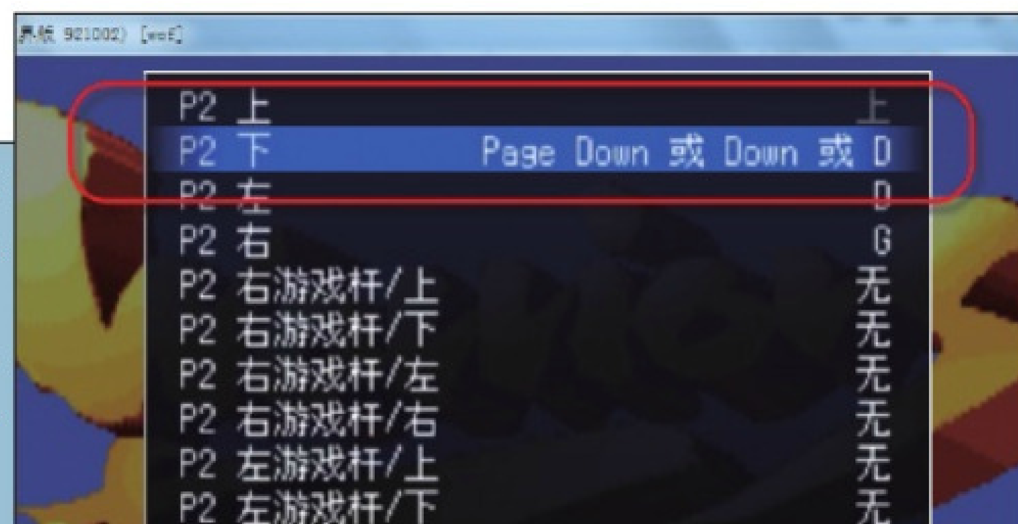
1 进入游戏后，按TAB键调出主设置菜单。这里注意"输入设置（一般）"将针对所有游戏设置键位，而"输入设置（这个游戏）"则只针对当前游戏。





小提示： 游戏过程中先按“P”键暂停游戏，再按TAB进行设置，会更方便。设定完成后可按ESC一直回到主菜单再退出，但更方便的方法是再按一次TAB键，直接退出设置。

2 回车进入“输入设置（一般）”，这里的“用户菜单界面”只设定操作菜单时的按键，而“玩家N控制”则用于设置N号玩家的游戏按键。

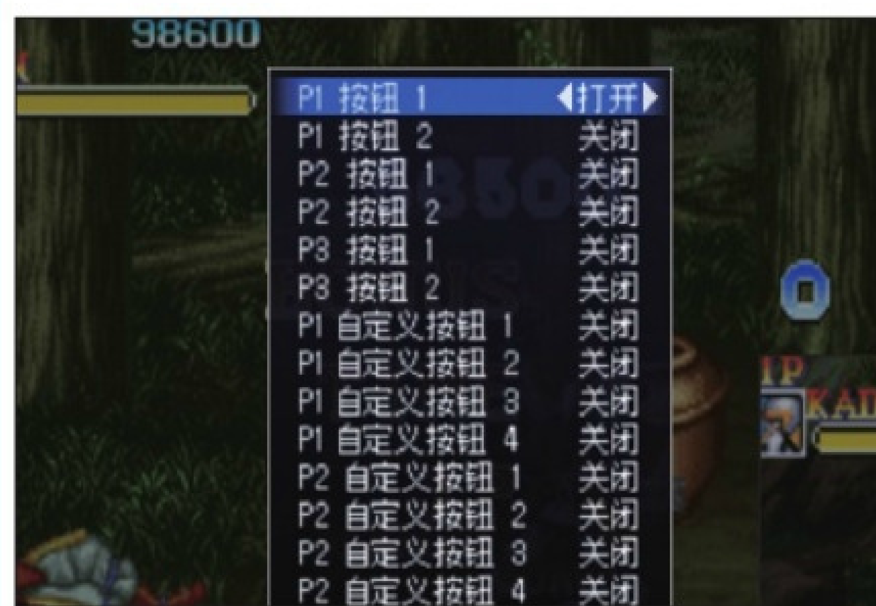


3 设置某键位的方法很简单：回车后再按下键位即可。要注意的是，如果你反复“回车＋键位设定”，软件会把所有的键位记录下来，它们都对应这一操作（如图所示）；因此，如果你只是想修改某个按键，请先按一下“上/下”方向键，然后再“下/上”回到该项目，接下来“回车＋键位设定”，新的键位设定就会覆盖旧的。或者你也可回车后，连按两次向上方向键，原键位就会全部清除，此时回车后再设定即可。

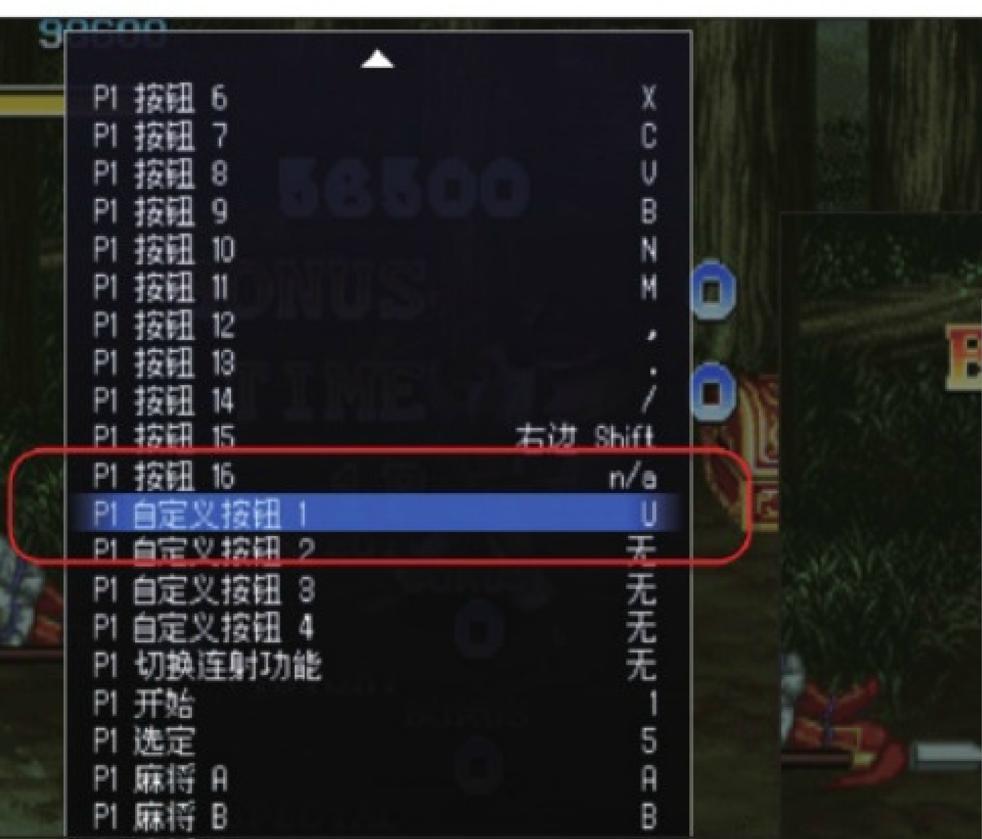


小提示： 设定键位后，应稍等片刻，等界面显示键位已改变再去进行其它操作，如果你按得太快，模拟器将会认为你前后按的键位都对应该功能项。

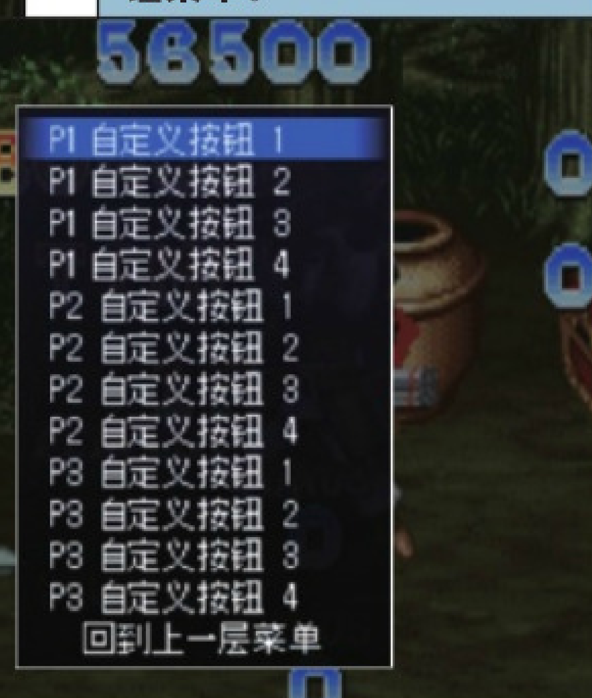
2.连射与组合键



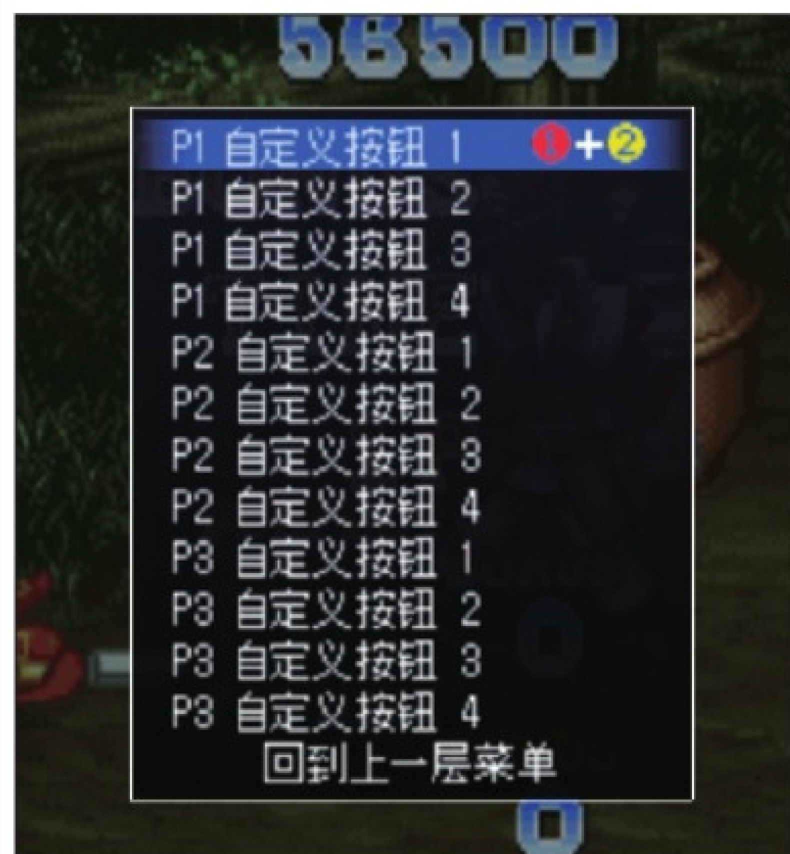
1 连射功能可缓解按键疲劳、减少键盘磨损，设定之后只要按住该键，就能相当于定时连按。要将某键设为连射，只要在设置菜单中进入“连射设置”，接下来选择你要设定的按钮，按一下向右方向键，将其设置为“打开”即可。注意MAME模拟器只能对3位玩家进行连射设置。



3 按ESC退到主菜单，进入自定义按钮菜单。



2 组合键经常在横版过关的打斗街机游戏中使用，不少游戏都有“A＋B”同时按拼血放大招的设计，但在键盘上要按起来并不是很轻松，有时按不出来就容易让主角陷入困境。好在通过模拟器设置可轻松解决。首先，应进入玩家的键位设置界面，安排一个放大招的自定义键，例如“U”。

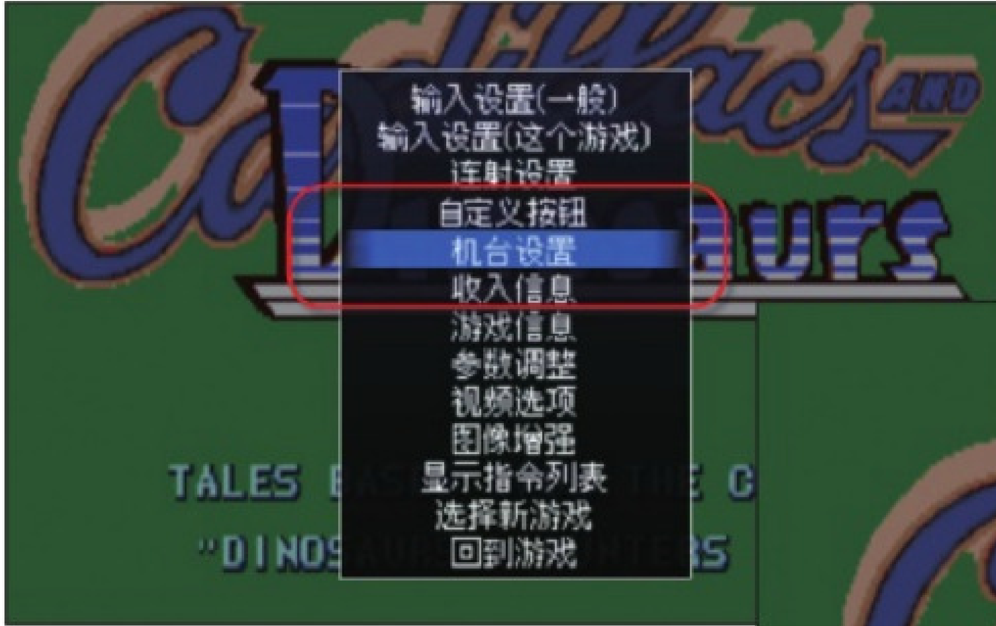


4 选择之前放大招的自定义键，然后分别按下数字键1和2（注意不能是小键盘上的数字键），这时界面上会显示“1＋2”。这里的1就代表A键，2代表B（同理3代表C、4代表D键……），如此设定后，当你按下自定义的U键，就代表“A＋B”同时按下放大招。



小提示： 连射与自定义按钮的联合应用，还能很好地解决以下两个需求：1.希望在拥有连射功能的同时还能保留原来的正常攻击键，例如在“三国志Ⅱ－吞食天地”使用黄忠，连射容易造成不易收箭，必要时还需手动控制频率——这时你只需将正常键设为连射，再设置一个自定义按钮，将其功能设为单按正常键（例如只设为1，代表只按A键），必要时按它即可。2.在“彩京”系列等带蓄力攻击的游戏中，希望保留蓄力，另外添加一个连射键——其实方法完全与前面说的一样，只不过要反过来将自定义按钮设为连射，这样长按自定义键是连射，长按正常键则是蓄力。

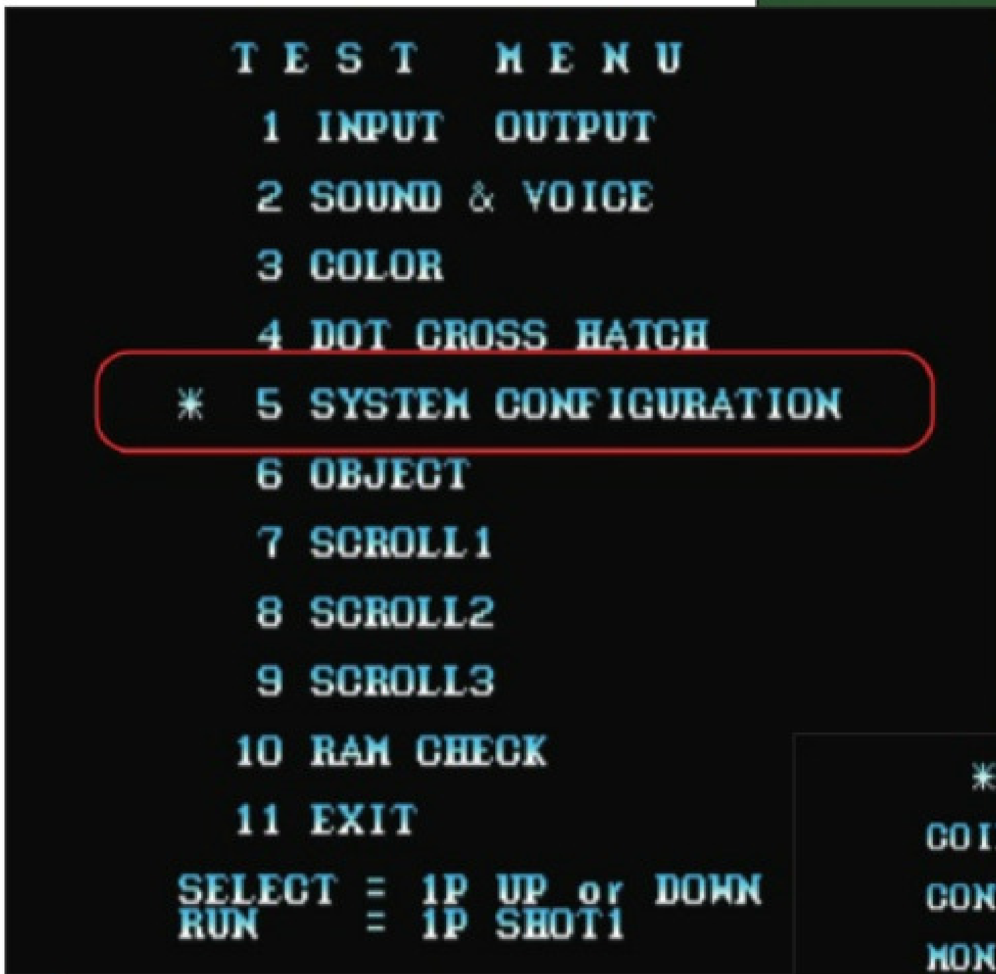
3.机台设置



1 每个游戏的机台设置都不一样，不过大致来说分为两类。一类是游戏自己基本没有较复杂的设定，而由机台来普遍性地设置，这样MAME将接手绝大部分的设置项目。例如“恐龙时代”，其机台设置的方法就是按TAB键，直接在主设置菜单进入“机台设置”。



2 进入之后会发现可设置的项目包括投币生命数、奖励分数、是否允许续币等项目。不过对于玩家来说，最有用的设置可能就是难度等级了（Difficulty Level），你可用它来挑战更高难度，也可将难度高低轻松杀敌，总之游戏将更耐玩。



3 另一类则是游戏内置了丰富的项目，例如CAPCOM后期制作的“三国志II-吞食天地”。这种情况下应当按F2键进入游戏自带的机台设置。在这里用玩家控制键（而不是界面控制键）上下移动光标，用A键选定。显然这里的第5项“System Configuration（系统配置）”是我们要进一步查看的项目。

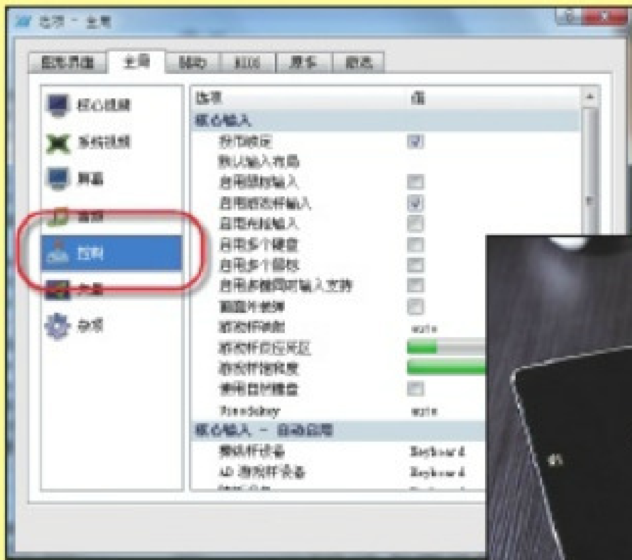


4 这里有着与第二步类似的一些设置，例如“Game Difficulty”是难度等级，不过该款游戏共有7种不同的难度，另外它还有“Factory Setting（回复出厂设置）”、以及声音设置等高级设定。

小提示： 有些游戏在按了F2之后没什么反应，却会在下次重启时直接进入调试检测模式，无法正常游戏。这可能会让很多玩家迷惑，以为出了什么毛病。事实上，你只要再按一次F2键，再次重启后，就能解决问题。

键盘之外的输入方法

除了正文中提到的图模拟器升级需更多定义性文件之一般来说，键盘就足以代替街机上的摇杆及按钮。不过，如果你习惯用手柄，只要手柄在控制面板中配置好，MAME中基本上无需任何设置就能直接使用。另外还有人在玩飞行类游戏时，可能会喜欢用鼠标操作，这时你就应当在MAME Plus!选项中的“全局→控制”中，将“启用鼠标输入”勾选。另外在这里可以看到，MAME Plus!还支持多个键盘、多个鼠标同时输入，这也是解决格斗类游戏双方对打时抢键盘的一个好方法。最后，还有那种“真实模拟”愿望更强烈的玩家，他们希望能用到真实的街机摇杆和按键面板——没有问题，现在你可以在淘宝上买到这种电子产品，不过注意了，一定要找个够牢靠的地方安置好，否则小心激动时把电脑屏幕掀翻了……



←MAME Plus!中的输入设置



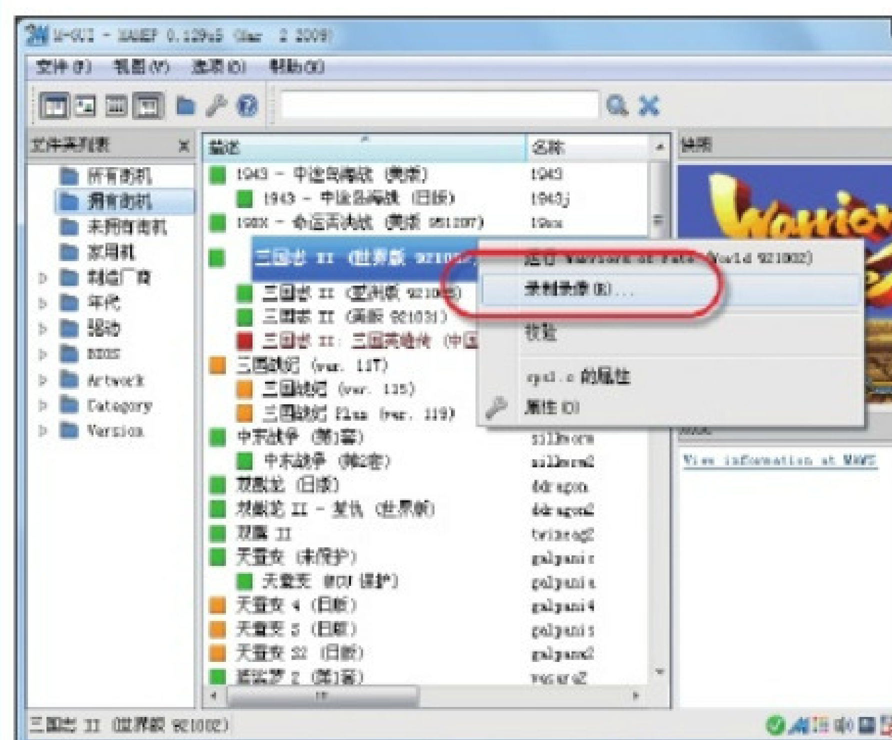
→专为街机模拟订制的面板

三、录像制作与观看

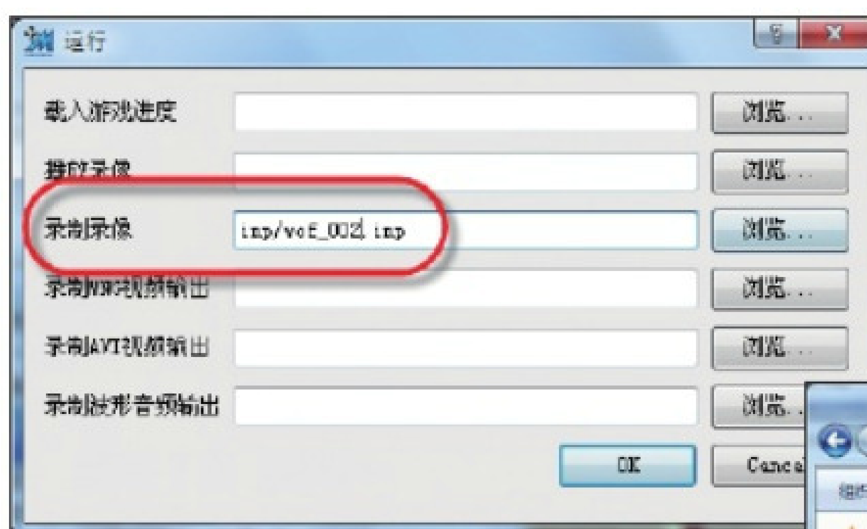
前面我们已经看到，街机游戏被模拟器搬到电脑上，给玩家们带来了颇多便利。不过，另一个更有趣的衍生物，则不是个体性的，而变成了一种交流——那就是玩家们用模拟器制作的游戏录像。不得不说，高手们的游戏录像，某种程度上已接近一个艺术品。笔者还记得数年前，看到一个玩家在“三国志Ⅱ－吞食天地”使用黄忠，在最高难度下不掉一滴血过全关的录像，当时极度的惊讶感与观赏的爽快感相互夹杂。自此之后，笔者开始收集各种精彩的录像，没错，自己不能成为一个高手，但至少可以看到高手是什么样的……

注：由于MAME Plus!的最新版0.138u1在播放录像时总是弹出空白对话框并结束游戏，应当是软件自身的BUG所致，因此本部分使用了更早的0.129u5版本进行说明，二者的图形界面基本相同。

1.街机录像制作



1 在游戏列表中，右击要录像的游戏名称，选择弹出菜单中的“录制录像”。

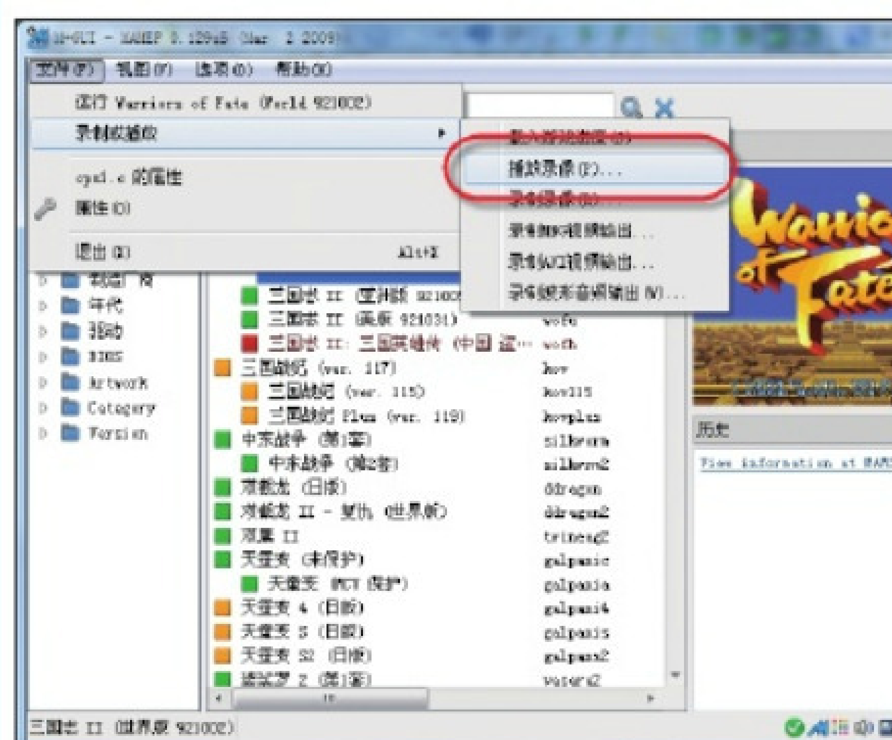


2 在接下来的对话框中，接受“录制录像”后默认的保存路径与文件名（扩展名为inp，即input的缩写）。注意到这里还可将游戏过程直接输出为视频、音频文件。

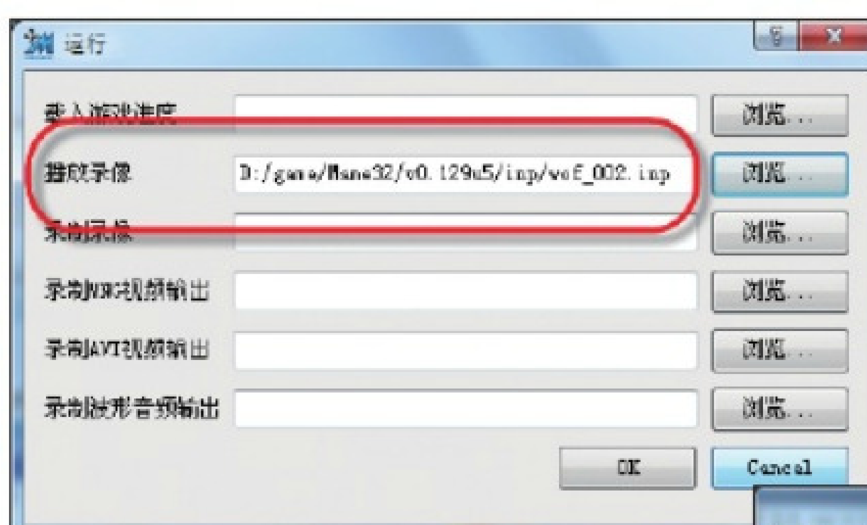


3 游戏如同平常一样启动，而背后的录制过程已在默默进行。要结束录制，只要直接退出游戏即可。在资源管理器中，我们可看到录制所得到的inp文件并不大，因为其中实际上不包含任何视频信息，它只是记录了游戏玩家在录制过程中的所有输入操作，以及模拟器的一些参数。

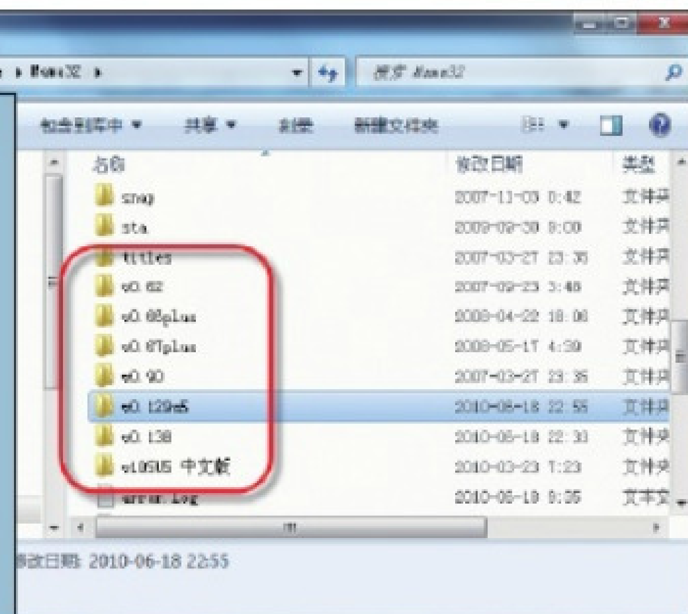
2.街机录像观看



1 要播放已录制好的inp录像，只要在MAME Plus!中选择菜单“文件→录制或播放→播放录像”，软件会让你定位inp文件。



2 接下来跳出的对话框与录制时类似，只是从“录制录像”变成了“播放录像”，确定之后游戏启动，并按照inp文件中的记录，如实播放之前所录制的玩家操作。



3 前面我们提到MAME的版本和ROM文件的组成都在不断变化，因此这里必须要郑重提醒的是：录像时采用了什么版本的模拟器，使用了什么ROM文件，在播放时最好严格保持一致，否则很可能在播放时就会觉得莫名其妙（这种时序录制，往往是差之毫厘，谬以千里）。这里的截图显示的是笔者所拥有的MAME Plus!版本，并非为研究，而只是为了能看到各个版本下的录像。

小提示：在国内各大模拟器网站及论坛上，有丰富的MAME录像资源可供下载，下载页一般都会说明所使用的MAME版本，而同时这些网站多半也能找到对应的版本供下载，多加注意多加搜索即可。

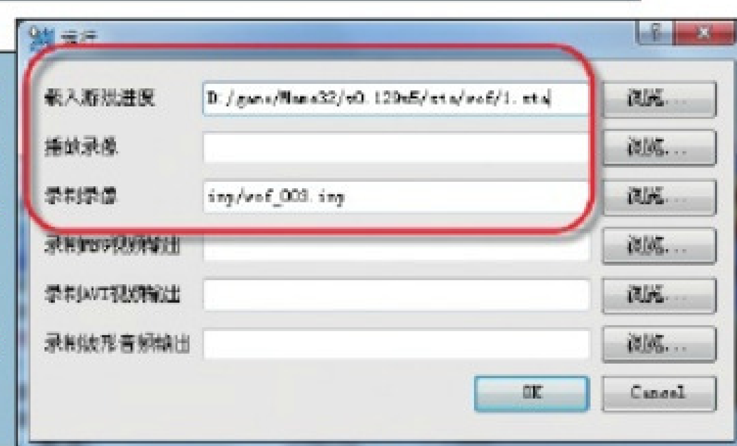
3.配合进度的录像制作与观看

如果你足够细心，就会发现按照以上方式录制，永远都只能从游戏开始时录像，而无法从中间录制某个片段。这确实是MAME Plus!在录制录像时的一个较大缺陷，不过现在配合保存进度的文件，已能较好地解决该问题。



1 要从游戏中间开始录制片段，你需要首先在游戏进行到录制起始点时，按“Shift+F7”保存当前进度，软件提示你选定保存位置，记住接下来所按下的数字或字母键，它就是你所保存的进度号。

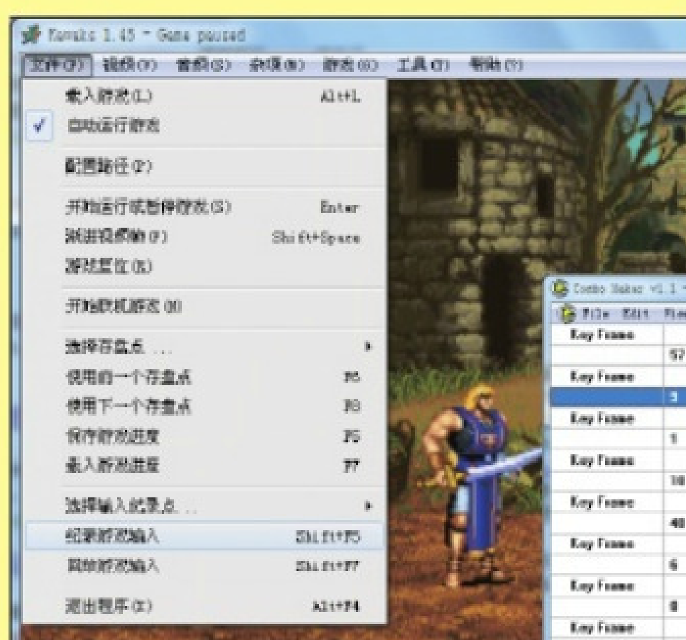
2 退出游戏。同上开始录制录像，不过这里，必须同时指定进度文件。而前面所保存的进度文件位于“模拟器文件夹/sta/游戏ROM名称”之下，以进度号为文件名，以“sta”为扩展名。确定之后，游戏就会从所保存的进度开始运行，并如实记录玩家操作。



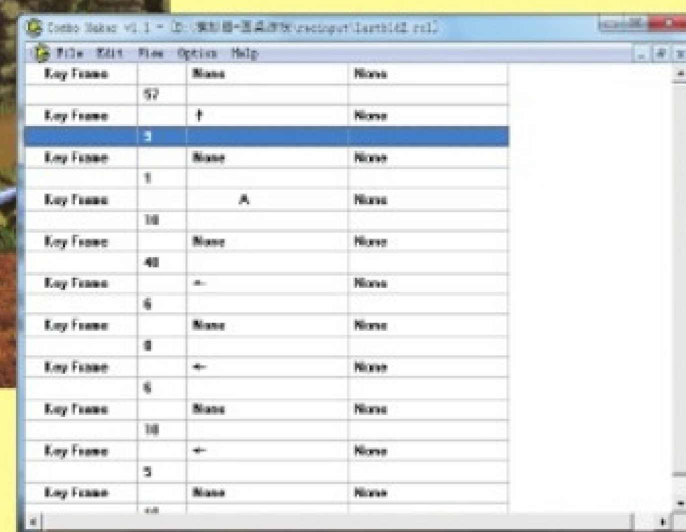
3 同理，在播放录像时，也必须同时指定sta进度文件。好在这个信息会自动记录在录制好的inp文件中，而对应的sta进度文件，也会被自动拷贝到与inp文件相同的文件夹下，当你观看inp文件时，软件将会自动将进度文件填写好。当然，这也意味着，如果你要与他人分享这一录像，那么一定要记得将相应的进度文件一同打包，否则对方将不可能正确查看。

WinKawaks录像及其作弊

相比MAME而言，WinKawaks（http://www.onlinedown.net/soft/36646.htm）的录像要方便很多。原因就在于其记录文件会将录像起始点的各种运行状态保存下来，也就是说，它相当于自动加入了一个进度文件。因此无论用它来录制还是观看游戏片段，因为不需要事先保存或读取进度文件，都会比MAME来得更简单。不过WinKawaks的录像被人诟病的是，它的保存文件已被第三方软件解密。这款名为“Combo Maker”（http://replay.ga-la.com/view.asp?id=4207）的工具软件可完全修改、增删游戏时输入的键盘指令，包括键盘指令之间的间隔，因此只要有足够的耐心，理论上可于后期制作出完美的录像。因此在非常严格的场合下，WinKawaks的录像遭受了较多质疑，而MAME的inp录像则相对接受度更高一些。当然，就娱乐而言，这些都不重要。



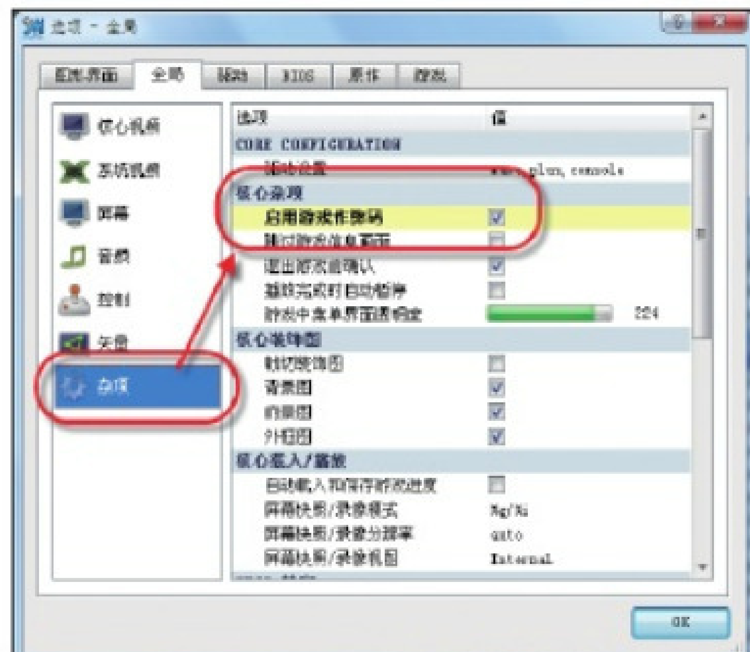
←在WinKawaks运行游戏的过程中，可随时记录游戏片段



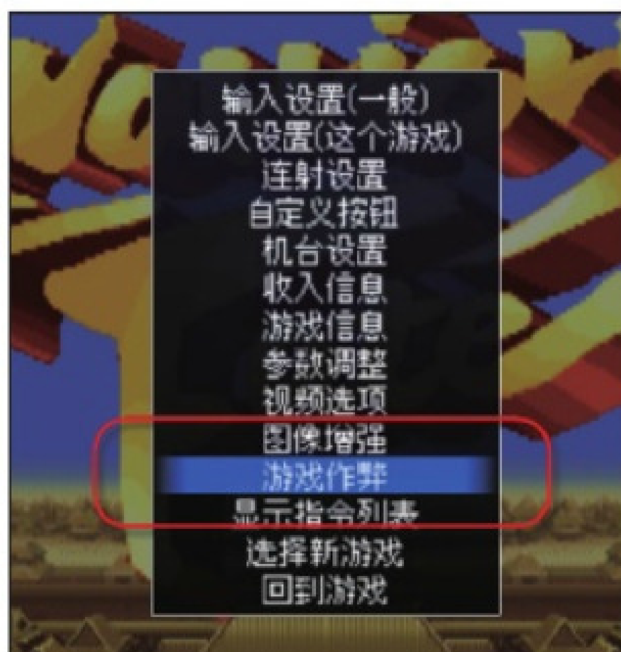
→用Combo Maker编辑WinKawaks的录像RC文件

四、金手指作弊码

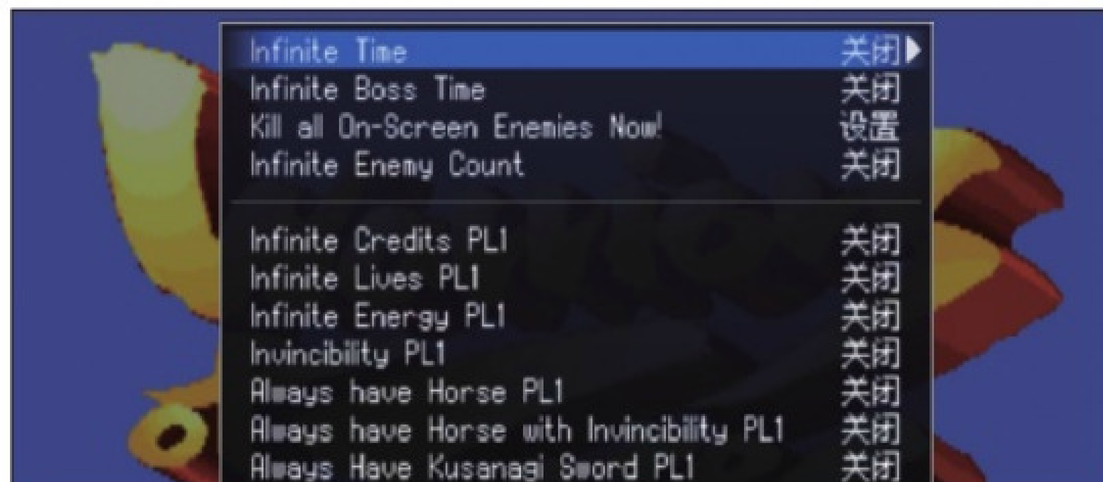
说到模拟器作弊，其实前面提到的“Shift+F7”随时存档、“F7”随时取档，就是程度最高的作弊法（时光随时重来，还有什么更无敌）。不过，“金手指”用起来远比S/L要有趣，它往往能给你带来不少惊喜……MAME的“金手指”作弊信息全部记录在一个名为“cheat.zip”或“cheat.dat”的文件中（旧版MAME用dat，新版用zip）。只要下载该文件与模拟器相搭配的正确版本，并将其放在模拟器的根文件夹下，就可开始你的“作弊”之旅。各版本包括最新的Cheat文件推荐到这里下载：http://cheat.retrogames.com/mame_downloads.htm。（注：笔者撰写此文时，尚无与最新0.138u1相搭配的cheat版本，故同上，使用更早的0.129u5版进行说明）。



1 要使用金手指，首先需要在MAME的默认游戏选项设置中，将“全局→杂项→启用游戏作弊码”勾选上。



2 之后进入游戏，按TAB键调出主设置菜单，你会发现下面多出了一个“游戏作弊”的选项。



3 回车进入该选项，通过左右键选择开启某项作弊码，标为“设置”的作弊码只需在游戏中回车按下就能立刻生效。这里看到游戏“三国志II”的作弊项包括有无限时间、当前屏幕敌人立刻全灭、1P无敌，甚至还有不限敌兵数目（开启后玩家可一直向前走），后两个作弊码搭配起来，一路引兵走到BOSS处，再无敌砍杀，这款街机游戏恍然成了“真 三国无双”……

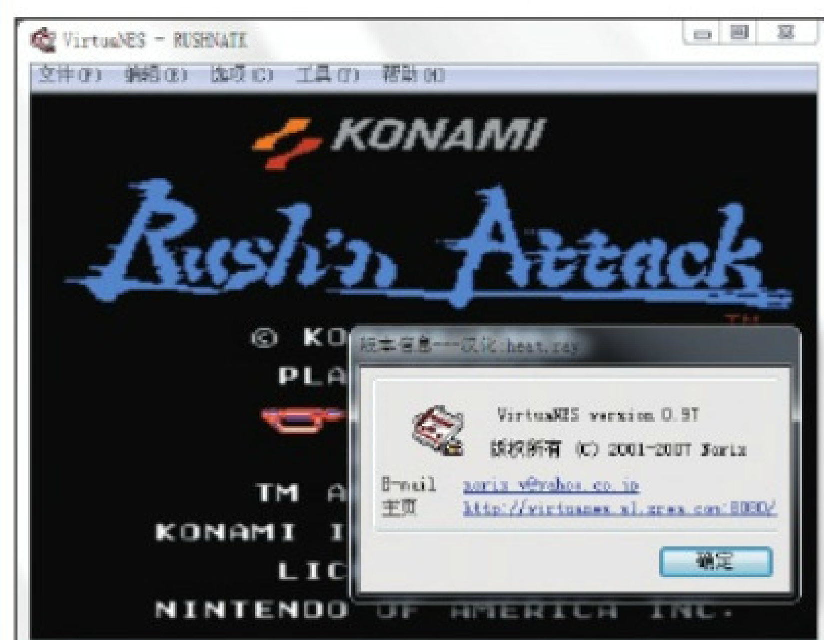
FC模拟篇

一、模拟器搭配

与街机模拟器不同，在FC模拟方面，并不存在一款几乎通吃全部游戏ROM的模拟器软件。这与FC游戏当时发展的情况密切相关。FC鼎盛时期，任天堂是整个行业的领头羊，然而由于当时游戏并不普及、开发水平也普遍不高，即使是任天堂这样的领导者，也没能提供一套全面而完整、能够满足大多数开发者需要的FC游戏开发库。因此在任天堂官方开发库的基础上，许多游戏厂商为了自己开发游戏的便利，纷纷加入自己所研发的函数库，对官方开发库形成各种角度的功能弥补。但这些源自个体的行为，并没有在那个时代完成资源共享，而是大家各自固守商业机密，最后互成壁垒。


缺少某个Mapper支持的警告

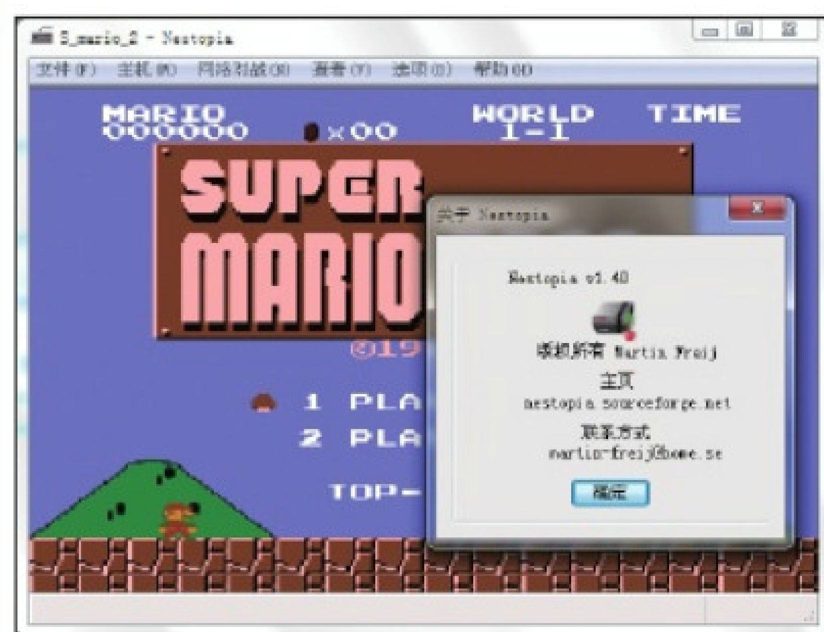
而这对于游戏ROM提供者和模拟器作者而言，毫无疑问是巨大的难路虎。他们首先就得为这些使用不同技术的游戏进行分类。根据一项名为“iNES Format”规则进行编号，各种不同开发技术被冠以不同的“MapperXXX”的编号（XXX为数字序号），该编号目前已从0排至255，共计256种Mapper。显然，一款模拟器想将所有的Mapper都划入支持之列，绝非易事。因此你就会经常在使用模拟器打开某个下载来的ROM文件时，被提醒不支持XXX号Mapper。因此在FC模拟器方面，手持多款模拟器，以备不时之需，才是较理想的策略。以下，笔者按出场序提供了一个优先选择顺序，供读者们在玩FC游戏时参考。



1 VirtuaNES：基本上是目前大家公认最好的一款FC模拟器。它除了支持Mapper数量够多之外，最重要的是界面亲和性高，人性化的设计让人用起来轻松舒畅。另外，它在录像制作方面，也做得非常不错，已成为大多数FC玩家交换录像的公认平台，而在后文中，也主要以它进行说明。

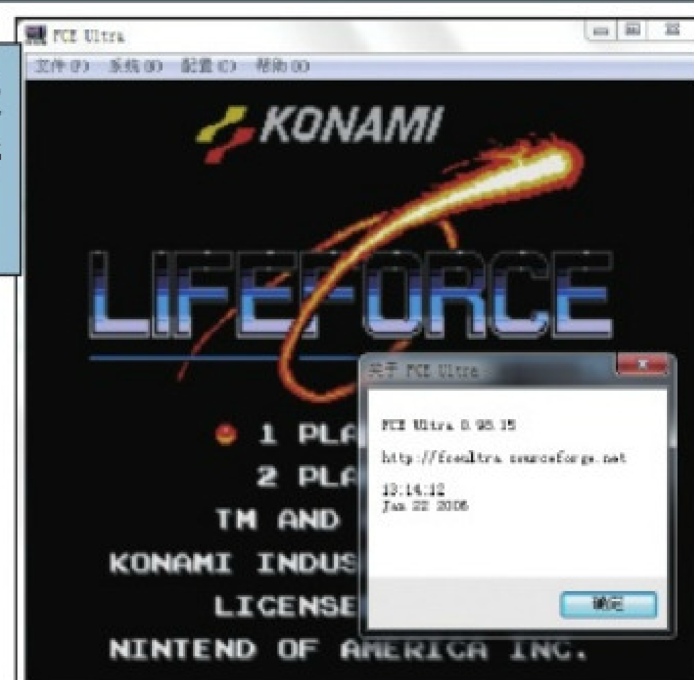


2 NNNesterJ：该软件无论是界面还是功能都与VirtuaNES不相上下，不过早在数年前它就达到了相当高的水平，作者也可能是因此而失去更新的兴趣与动力，最后一版止于2000年。长期不更新使其逐渐淡出用户视野，然而它在Mapper支持方面与VirtuaNES形成一定的互补，建议大家在VirtuaNES上玩不了的游戏，首先用它进行尝试。



3 Netopia：也是一款公认非常出色的FC模拟器，除了在功能、界面方面做得中规中矩之外，它的长处是对众多ROM信息的收集与整理，因此在Mapper的支持方面，它有着“查漏补缺”的绝佳能力。另外这款模拟器还支持rar、7-zip格式的ROM，支持Kaillera客户端联网对战功能，喜欢这些功能的用户，也可尝试把它当成第一选择。

4 FCE Ultra：一款已停止更新的开源FC模拟器，它在制作所谓“极限录像”方面有不错的设计，不过在常规功能上较以上3个软件稍逊一筹。然而由于它往往能够顺利打开其它模拟器所不能支持的特殊ROM文件，因此这里推荐把它用作最后一个替补。



下载参考

VirtuaNES 0.97：http://www.onlinedown.net/soft/2064.htm
NNNesterJ 0.23：http://www.yxdown.com/SoftView/SoftView_6352.html
Nestopia 1.40：http://www.onlinedown.net/soft/47052.htm
FCE Ultra 0.98.15：http://www.onlinedown.net/soft/30437.htm

二、录像制作与观看

与街机录像一样，FC录像的制作者和观看者，同样要使用相同的模拟器和ROM。不过鉴于FC模拟器和ROM文件都有着小巧的体积，发布者经常会把录像、模拟器、ROM三者捆绑发布。这也使用FC录像的传播和交流更为便利。



1 要在VirtuaNES中录制游戏，首先你需要打开游戏ROM文件（这也意味着VirtuaNES与WinKawaks一样，可随时开始录制某个片段），之后点击菜单“编辑→电影→录像”，软件会让你指定录像文件的保存位置，其保存格式为vmv。完成录制之后点击菜单“编辑→电影→停止”即可。注意这里还有一个“添加”选项，它可以让你打开已保存的vmv文件，并自动定位到该录像的最末尾，开始为其添加新的录像内容。



2 要播放一个vmv录像文件，同样首先要先打开对应的游戏ROM，接下来选择菜单“编辑→电影→重放”，找到vmv文件播放即可。注意在播放时，你可点击菜单“编辑→电影→信息”来查看该录像的具体信息。在一些“极限录像”中，我们经常会看到制作者为达到某种特殊的效果，会在短短的时间内S/L成百甚至上千次。笔者手上这份“魂斗罗双打全程开枪但不伤小兵”录像，短短不到13分钟的时间内，S/L次数就达到了3006次。



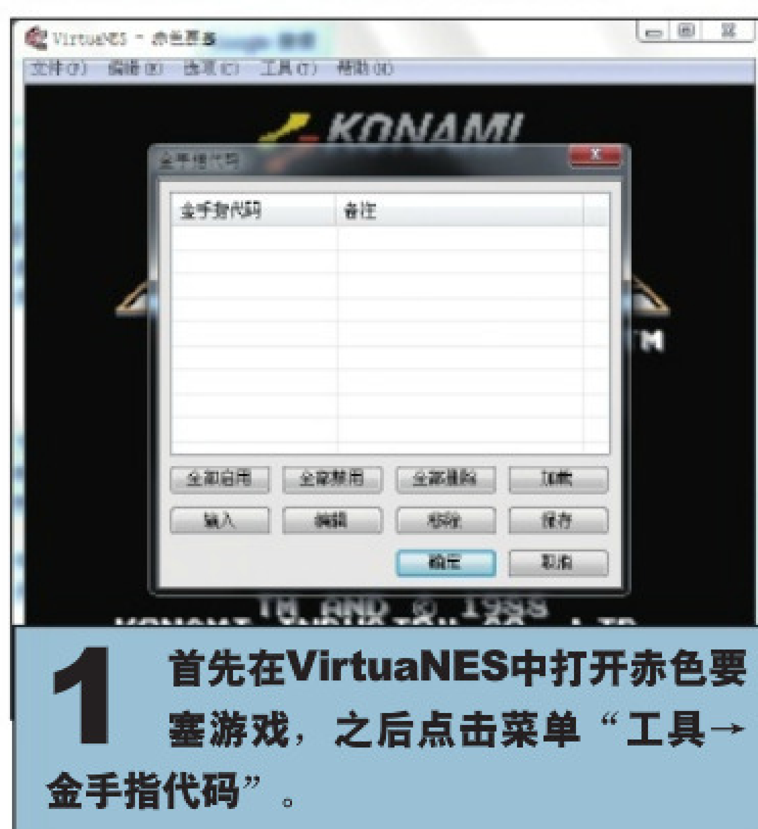
3 事实上，利用VirtuaNES，你也可打造自己的“极限录像”，基本的方法是“限帧”。首先，点击菜单“选项→模拟器”，在跳出的对话框中将“限制帧数”右侧的滑动条拖到60以下。之后，你只要在录像的时候按下TAB键，就会发现游戏速度陡然变慢（前面限帧数字越小，速度则越慢），在这样的低速上你自然能做出平时不可能做到的某些动作。不用担心重放时别人也会看到“慢动作”，录像播放时会以正常的帧数播放（60FPS）。



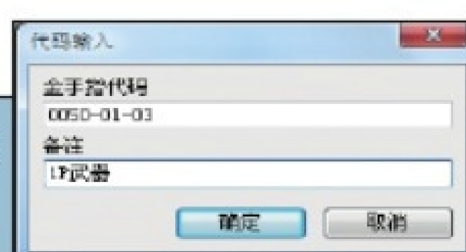
小提示： VirtuaNES留下这样的录像“漏洞”，实际并不是想让人们简单拿来炫耀。普通人在低速下自然可做得更好，但所谓的“极限录像”，往往是要实现某些特殊的构想，例如在低速下实现某个游戏BUG（正常速度下很难做到）、或以一控二来完成某种目标等等。因此它是用来探索某种可能性，如果你将其简单用来炫耀技术，在不懂行的人面前确实可以得到些什么，但也许你也失去了些什么。

三、金手指作弊码

FC游戏并不像MAME那样拥有一个集合性质的cheat.zip文件，因此，你需要针对每款游戏去搜索对应的作弊码。例如我们希望针对“赤色要塞”这款游戏作弊，那么就以“赤色要塞 金手指”在网上搜索，多半会得到有效的结果。笔者得到的一个结果是这样的：“1P武器 0050–01–03”。那么如何利用它呢？



1 首先在VirtuaNES中打开赤色要塞游戏，之后点击菜单“工具→金手指代码”。



2 点击“输入”按钮，将“0050-01-03”输入到代码区，备注里填上“1P武器”。



3 确定后显示代码被正确输入，点击下方的“全部启用”按钮。



4 回到游戏中，发现1P的吉普车已能发射4开导弹。金手指加载成功！



5 如果有心，再回到代码编辑界面，双击新加入的金手指，你会发现“0050-01-03”代表：自“0050”地址开始的长度为“01”个字节的数据设为“03”。后两个部分都是可更改的，如果你试着将“03”改为“02”，会发现导弹变成了2开。



小提示： 更多修改代码是类似这样的：“06B2–01–XX 1P武器种类（00—刀锋 03—铁钩）”，根据上面的分析，即你可把“XX”替换为后面的“00”或“03”。

实际上利用VirtuaNES的“金手指支持”功能，你还能像使用游戏修改器那样，逐步搜索数值，最后准确定位某数值所在的内存位置，对其进行直接修改。限于篇幅，这里就不再详述，有兴趣的读者一试即知。



第一章

当初春的第一缕微风带着无尽之海的神秘气息吹向塞拉摩的时候，大多数人都没有察觉到枯萎的树枝上有新芽悄悄地露出羞涩的脑袋，而在吉安娜女士的花园里，那些凋谢的玫瑰也已经准备好了再热情地盛开一次。忙碌的人们奔波在百废待兴的塞拉摩城里，连打招呼都是在快速的行走中匆匆完成的。叮叮当当地敲打声遍布整个塞拉摩，十七岁的约瑟夫夹着他的诗集在这座欣欣向荣的城市里转了一个大大的圈，想找到一个安静的地方可以读完这本在吉安娜女士那里借来的诗集，无处不在的噪音快把他逼疯了。

最后他无助地停在码头上，出神地遥望着无尽之海的另一边，带着鱼腥味的海风温柔地拂过他金黄色的头发，又擦过他的脸颊，摇动着他有些奇特的耳朵。约瑟夫敏感地甩了甩耳朵，好像要把这对可笑的耳朵甩到大海里似的。他伸手按着自己的耳朵，想把它们弄短一点，他觉得自己现在的样子可笑极了，在他十五岁的时候他的耳朵还是正常的，可是等他一过十五岁的生日，这对耳朵就像发了疯一样向上猛长，他记得他的父亲约翰那时还很自豪地说：“这孩子越来越像他妈妈了。”

如果这对耳朵真能长到血精灵那么长就好了，约瑟夫愤愤地想着，可是它们偏偏不争气地长成了一副不长不短的模样，这让他混血儿的身份更加无处藏匿，于是他成了塞拉摩人的笑柄。可是老约翰不这么想，每天当他劳碌完一天的工作回到家里时，看到约瑟夫坐在窗户前认真地读着书，就会露出开心的笑容，他在他儿子的身上看到了自己爱情的结晶，他回想起很多年以前他还年轻的时候，是怎样追到了整个奎尔萨拉斯最漂亮的血精灵姑娘，虽然有很多他不愿提及的往事会同时出现在他的脑海中，但他仍然在儿子约瑟夫的身上得到了很多安慰和快乐。

老约翰常对约瑟夫说：“如果你想，那么就去做，你会得到你想要的一切。”

这时，约瑟夫看见海平面上出现了一根细长的船桅，渐渐地一艘巨大的海船出现在海平面上，这艘船几乎是飞着奔向塞拉摩的港口，附近的人们都停下了手中的活计，直起腰来看着这艘大船出神，这是塞拉摩港口完工以来迎接的第一艘海船。它在接近港口的时候开始减速，最后缓缓地停靠在码头上，火红色船身和金黄色的船舷在中午温暖的阳光下显得慵懒而华贵。约瑟夫左右环顾了一下，看见大家都好奇地盯着这艘来自无尽之海另一边的客人，他不知道受什么鼓舞，竟然慢慢地向这艘神秘的海船走过去，他来到这艘船高高的船身前，回头向大家挥手，人们顿时发出巨大的哄笑声。

约瑟夫无趣地将举起的手顺势放在自己的耳朵上，这让哄笑声变得更加肆无忌惮，他甚至听见有人说：“这家伙长得就像一个被漂白的地精似的。”他感觉手都不知道往哪里放了，于是低下头翻开诗集想靠念诗缓解一下难堪的气氛，但他很快意识到这只会引起更多的嘲笑，只有傻子才会在码头上对着一艘大船念诗。他都做好准备迎击人们的哄笑声了，但这时四周却变得非常安静，约瑟夫低声背诵诗句的声音在这时显得异常突兀。

“不错的诗集，”约瑟夫听见一个美妙的天籁般的声音说道，“这是奎尔塞拉斯最伟大诗人的作品，《辛多雷，北海上的明珠》。”他猛地抬起头，眼神正好和说话的人交错，在以后的日子里，他经常会想起这双独特的眼睛，翠绿色的瞳孔里夹杂着忧

伤、希望和智慧。他注视着这对神奇的眼睛，连这女人的样子都没有记住，等他反应过来的时候，他只来得及看到她纤弱的背影在一群身着长袍的卫兵的保护下离开了，岸上的人们自觉地为这些来自海之尽头的客人让开一条道路。

约瑟夫将诗集翻到封面，一串像这个女人一样纤弱的字体凹刻在上面，原来这些外语的意思是“辛多雷，北海上的明珠”。约瑟夫兴奋地回过神来，开始朝塞拉摩北部的居民区狂奔，他要去告诉莉亚这个新发现。

至于莉亚，她是塞拉摩最美丽的女孩，但她又不像她的姐妹那样成天围在一起叽叽喳喳地讨论着男人，她最喜欢的事就是像现在这样，坐在一群没完没了唠叨个不停的女伴中，认真地读着埃利特斯少爷送她的爱情小说。她喜欢这些聒噪的女伴，在她们充满生机的聊天声中，她仿佛看到埃利特斯少爷和她一起漫步在春天的塞拉摩里，小小的不知名的野花盛开在他们四周，而她的女伴则化身成他们头顶上祝福不停的喜鹊，她仿佛感受温暖的微风拂过她金黄色的柔顺的发丝，于是她陶醉地闭上眼睛，沉浸在这一幅美好的画面中。

这一幕被约瑟夫看见了，他快乐地笑了起来，所有的愤怒和耻辱感都消散在莉亚嘴角的微笑里。就算他听到莉亚的女伴小声对她说：“诶，那个怪胎又来找你了。”他也没有感到任何不快，他看着莉亚从椅子上站起来，紧蹙眉头来到他面前，问道：“什么事？”

“你在睡午觉吗？”约瑟夫快乐地问。

“我可不在椅子上睡午觉。”

约瑟夫笑了，他傻傻地说：“我和父亲有时太忙的时候就会在椅子上打个盹儿。”

“好吧，你到底有什么事？”

“哦，对了，莉亚。”约瑟夫费尽力气将自己的视线从莉亚的脸上移开，拿出那本诗集指着封面上的字说：“你看，你知道这些字的意思吗？”

莉亚看见这本装帧精巧的诗集后，整个人都放松了下来，她的嘴唇轻轻地蠕动着，然后说：“这是辛多雷的意思，呃，后面的我就不知道了。”

“你真聪明，莉亚。”约瑟夫说，“这句话的意思是：辛多雷，北海上的明珠。”

“哦。”莉亚那颗善良的心被这句简简单单的话击中了，她好像看到在遥远的某处有一个太阳永远不会落下的地方，翠绿的草地，芬芳的小花，鸣叫的凤鹰，而她和埃利特斯少爷则快乐地在这块美好的土地上追逐打闹。

约瑟夫喜欢看到莉亚像现在这样认真地思考着什么，看着她精致的侧脸，他有一种伸手触碰的冲动。但是他知道这么做是绝对不合时宜的，他压抑着这种冲动，熟不知这冲动竟然被挤压进他的心脏深处，在那里打破了禁锢着某种属于他家族的精神的监牢，这种家族精神欢快地在约瑟夫的肚子里打了一个转，然后飞快地沿着他的喉咙向上延伸，最后停留在他的嘴唇上。

约瑟夫咽了一下口水，看着美丽又纯洁的莉亚，认真地说：“我要为你带回一缕风。”

莉亚愣了一下，盯着约瑟夫，像是在确定他刚才都说了些什么傻话。

“莉亚，我要为你带回一缕风。”约瑟夫重重地说，“我要去海那边为你带回一缕辛多雷的风。”

“约瑟夫……”莉亚怜悯地看着这个男孩，她觉得是自己把他逼疯了，她曾无数次拒绝他的求爱，或间接或直接。

“莉亚，等我为你带回风的时候，你就会嫁给我！”约瑟夫都不知道自己着了什么魔，他像发出命令一样对莉亚说道，然后还加上了一句让人简直无法否决的问句：“你说好不好？”

莉亚不出他所料的点了点头，于是他转过身头也不回地离开了莉亚的住所，他跑回家里开始收拾行囊，他看着那本属于吉安娜女士的诗集，犹豫了一会，还是把它塞进了行囊里。

而在此刻，莉亚却站在原地，回味着傻孩子约瑟夫对她说过的话。这时她的女伴在屋里叫道：“莉亚，你在做什么，快进来，那个怪胎对你说了什么？”

莉亚微笑地回过身，她已经确定了傻孩子约瑟夫不过是诗看多了，才会发出这样浪漫又傻气的爱情宣言，她轻松地说：“约瑟夫说，他要为我带回一缕辛多雷的风。”

第二章

艾希尔语风是一个活泼的夜精灵女孩，古树亚察常常这么想，但是活泼得有些过分了。这棵充满了智慧的古树无可奈何地看着艾希尔在他的身上跳来跳去，紫罗兰色的马尾辫不时甩进他的眼睛里，他深深地叹了一口气，结果不小心将艾希尔甩落在被厚厚的落叶覆盖住的土地上。

艾希尔笑嘻嘻地站起来，扶住古树揉着柔软的腰，说：“亚察，我想出去。”

“你，想，去，哪，里？”亚察慢腾腾地说。

“随便，只要离开这个见不到太阳的地方就好了。”艾希尔抬起头，看着头顶上密不透风的由大树们织成的天然屋顶。她脸上的微笑慢慢地消散了，她眯起眼睛，在树叶之间细小的缝隙中，她仿佛看到一只巨大的角鹰兽正在天空中盘旋，若隐若现地出现在树叶和树叶间因为大树们偷懒而留下的间隙中。

艾希尔将目光转向亚察，这棵古树好像终于思考完了刚才艾希尔说的话，他摩擦着粗糙的嘴唇，发出低沉的声音：“你，出，去，要，做，些，什，么？”

“我不知道，亚察，我想，恩，我不知道。”艾希尔低下头，想到了父母为她安排的婚事，她甚至都没和对方见过一次面，就已经被许配给那个住在达纳苏斯的贵公子。她又抬起头，看着那个盘旋在天空中不祥的阴影，心里涌生出一股奇怪的感觉，她顺着这股感觉，就像她曾在河流中顺着水流一路往下时一样，她郑重其事地用古精灵语对着天空中的阴影说道：“我要出去寻找一样东西。”声音庄严得就像在祭祀月亮女神一样。

古树亚察似乎从这庄严的声音中听到了艾希尔未来的生活，每一年每一天都已经预言在他广袤的智慧中，于是他用同样庄严的古树语对艾希尔送出了一个祝福，这个祝福是以疑问句的形式，带着巨大的能力进入到艾希尔的耳朵里，当艾希尔还不知道她要去寻找什么东西的时候，她就已经在这个祝福里看到了一个长着怪异的耳朵的男孩。古树说：“那么，你要去寻找什么呢？”

这时，那个巨大的阴影撕破了茂密的树冠，向艾希尔俯冲过来，敏捷的艾希尔连躲闪的机会都没有就已经被一只巨大的爪子牢牢地扣住，她绝望地看着古树亚察，但这个老家伙却慢腾腾地挪动到一边，对于艾希尔的遇难熟视无睹。这个巨大的怪物发出一声尖厉的雄鹰一般的嘶鸣声，鼓动着强壮的翅膀开始向上飞升。艾希尔痛苦地挣扎着，她已经意识到这不可能是夜精灵的朋友角鹰兽，但她小小的拳头打在这只庞大的怪物身上，就像蚂蚁在雷象身上闹腾一样没有任何影响。

这只怪兽迅速地向天空爬升着，

飞得比角鹰兽更高更快也更平稳。当艾希尔看到自己的家乡变成了一个可怜的小黑点后，她终于停止了徒劳的挣扎，只是偶尔还倔强地踢一踢这只巨大的爪子，好让这个怪兽明白她还没有屈服。

渐渐地，艾希尔连家乡的黑点也看不见了，只能看到稀薄的云彩和绿色的大地。也许是因为受惊过度，她竟然开始觉得这只怪兽的爪子还是挺舒服的，柔软得好像是一股和善的风将她包裹在其中。她抬头想看看这只巨兽的模样，却惊讶地发现它正在慢慢地褪去身上的色彩，变得透明而飘渺。这让她可以方便地透过它变得透明的翅膀看到这只巨兽的上半身，她发现这是一只大得不太正常的雄鹰，那对像群星一样明亮的眼睛闪烁着银白色的光芒，最终，这只雄鹰连上半身的颜色都一并褪去了，只剩下那对银白色的眼睛还标示着它的存在。

艾希尔在这对眼睛里得到很大的安慰，她猜想着一定是月亮女神听到了她的心愿，派了一位使者来带她去寻找她在亚察的祝福里看到的那个男孩。她宽慰地笑了，一点也没觉察到自己也开始变得透明起来，慢慢地和天空溶为了一体。艾希尔感到一阵难以抵挡的疲乏，于是看着深蓝色的大海睡着了。

在梦里她走过塔纳苏斯的树冠，踏上了无尽之海的海平面，在那里安静地行走着，一个纤弱的女人出现在她的前方，像是在特地等待她。她走到这个女人的面前，女人伸手抚摸着她的头发，为她解开了马尾辫上的小绳圈，艾希尔的头发像紫罗兰瀑布一样披散开来。女人微笑着说：“你看，你多么美丽。”艾希尔含羞地笑着，不知道该说些什么。女人搂住她的肩膀，指着无尽之海对她说：“你看，孩子，无尽之海也为你分开了。”话音刚落，无尽之海立刻从中间分开，露出湿润的海底，一个男孩正坐在翠绿的草地上读着一本书。女人说：“你看，那就是你要寻找的。”艾希尔好奇地探出头去看着那个男孩，上半身危险地悬空着。这时，女人说道：“去吧，孩子，你要用心寻找你所看见的男孩约瑟夫，就像他用眼睛寻找他没看见过的一样。”艾希尔感觉自己被人用手指轻轻地推了一下，她脚下一滑，坠入到无尽之海的深渊中。

艾希尔被惊醒了，她的手触碰到结实的大地，不禁松了一口气。四周一片漆黑，黑到连一点光线都看不见。艾希尔怀疑这是一场梦，但当她触摸到披散开的头发时，就意识到这不是梦，于是她安静地坐在地上，等待太阳升起的那一刻。

不知道过去了多长时间，从远处传来了人们的说话声，艾希尔尖尖的耳朵在这阵嘈杂的闲谈声中听到了一个陌生又熟悉的声音，这个声音越来越近。艾希尔急切地站起来，不料却撞到了一根树杈似的东西上，哎哟一声又坐回到地上。这群人似乎是看到她了，发出了善意的笑声。一只有力的手扶住她的右臂，关切地询问道：“夜精灵姑娘，你来奎尔塞拉斯做什么？”

“奎尔塞拉斯……”艾希尔轻声地重复着这个陌生的地名，就在这一刻她明白了在梦中那个女人对她说的话，她将要用心去寻找那个叫约瑟夫的男孩，因为她已经失明了。

“我是被一只雄鹰带来的，我来找一个人。”艾希尔诚实地说。她听见人们又发出一阵笑声。那个扶住她手臂的男人也轻轻地笑了两声，又温柔地问道：“那么雄鹰有没有告诉你那个人的名字呢？”



“他叫约瑟夫。”

人们安静了下来，好像是被这个来自遥远的卡利姆多的女孩吓住了，她精确地说出了一个生活在他们中间的人的名字，而这个人是在几个月前悄悄地混上了辛梅娅里斯女士的海船来到这里。

“你认识他吗？他叫约瑟夫。”艾希尔对面前的男人说道。

“当然。”这个叫埃里拉日怒的男人扶着艾希尔站了起来，怜爱地看着艾希尔，说：“我，我就是约瑟夫。”

正当此刻，约瑟夫却站在这群人的最后面，他正在和一只神奇的黑猫小声地交谈着捕捉一缕风的计划，他没有在意一个女孩被雄鹰带到这里，也没有在意这个女孩说出他名字时幸福的表情，他的心思全在一个住在塞拉摩城里叫做莉亚的女孩身上。

第三章

在吸食完第三块魔法水晶之前，埃里拉日怒都不是一个坏人。很多年过去后，当埃里拉回想起约瑟夫的时候，他也会感到纳闷，究竟是水晶带来的满足迷惑了自己善良的心，还是爱情让他昏了头？这个困惑像一个负担一样始终压在他的心上，就算艾希尔的温柔和笑容也没有办法让他释怀，直到约瑟夫在某一天来到他的耳边向他低语的时候，他才得到了良心上的释放。

可是在吸食完第三块魔法水晶后，埃里拉看着正在床榻上熟睡的艾希尔，不禁开始为自己的谎言担心起来。总有一天她会发现真相的，到那时他需要更多的谎言来为这一个谎言打圆场，他不是一个善于撒谎的人，于是他决定让谎言揭穿的那一天无限期地延长。他走到金黄色的书架前，从上面抽出一打深灰色的信笺，郑重其事地将它们放在桌子上。埃里拉日怒犹豫了一下，但这阵犹豫被艾希尔睡醒时发出的哈欠声一脚踢到了外太空，被一个叫基尔加丹的欺诈者快乐地吸收了。

她多么可爱，埃里拉日怒心想，这哈欠声多么可爱。他抓起笔在一张信笺上重重地写上了“约瑟夫，诅咒之地”，然后把卫兵叫进来将这张不祥的信笺递给他，卫兵看了一眼，心领神会地点点头离开了。埃里拉日怒沉重地看着卫兵离开的背影，差一点就想把卫兵叫回来，把那张代表着流放的灰色信笺撕得粉碎。可是他最终

还是为自己选择了一个惴惴不安的未来，他回过身来向他的艾希尔走过去。

埃里拉日怒不知道当约瑟夫看到这纸信笺的时候有多愤怒，他死死地盯着来押解他的卫兵，说：“我不能离开这里！”

“这是对偷渡者的惩罚。”这个卫兵骄傲地说。

“这太严重了，有人跟我说对偷渡者最多是遣返回去。”

“谁跟你说的？这是埃里拉日怒大人的命令。”这个卫兵根本不知道埃里拉日怒大人在确定流放地点的时候有多苦恼，因为属于他们的地盘是那么的小，连流放都失去了意义，所以他只好填上了更没有意义的诅咒之地。

“这……”那只神奇的黑猫蹭到约瑟夫的脚边，喵喵地叫了起来。约瑟夫看着这只黑猫，只好闭上了嘴巴，心里却在说：是这只撒谎的黑猫对我说的。他狠狠地剜了黑猫一眼，说：“我想带走这只猫。”

“随你的便。”卫兵自认为很仁慈地答应了这个流放者的请求。

于是在卫兵的押解下，约瑟夫背着他的行囊，抱着这只黑猫离开了阳光明媚的奎尔塞拉斯。他在奎尔塞拉斯的界门边缘很是磨蹭了一会，当他终于确定他没有可能踏进这块土地一步的时候，他带着一种必死的信念踏上了回家的漫漫旅途。他已经下定决心用这段旅途把自己累死，这比面对莉亚的嘲笑要幸福多了。

“我该往哪走？”约瑟夫问怀中的黑猫，这家伙正在快乐地打着盹儿。

黑猫眯起眼睛看着约瑟夫，眼神里透着一股得意和怜悯，接着她用轻柔的声音说：“西南，走过一片可怕的土地后，你会碰到一些冒险者的。”

“我还能相信你吗？”约瑟夫的语气里找不到一丝怀疑的调调，还不如说他在对这只黑猫撒娇。

黑猫从约瑟夫的怀里跳了下来，趾高气扬地站在他的脚边，说：“我怎么知道埃里拉日怒会琢磨些什么，我只知道奎尔塞拉斯的法律就是那么规定的。”

约瑟夫没精打采地点点头，开始向西南的方向前进。一路上这只黑猫不知疲倦地在他的脚边钻过来钻过去，说着一些血精灵才能听懂的笑话，仿佛她根本没把这当作一次流放，她像出来郊游似的那么开心。

等约瑟夫沿着一条河流来到西瘟疫之地的边缘时，他看着河对面荒芜的景象不禁停下了脚步。“怎么了？”黑猫问道。

“呃，天不早了，我们明天再走吧。”

黑猫吃吃地笑起来，她用一只爪子捂住嘴，说：“好吧，明天你会有一个不一样的惊喜。”

约瑟夫从行囊里拿出两张毯子，将一张铺在地上，另一张当被子。他躺在毯子上，黑猫蜷缩在他的脑袋旁边。“晚安。”约瑟夫说。

“晚安，约瑟夫。”黑猫意味深长地说道，快乐地闭上眼睛。

当第二天清晨的微寒将约瑟夫从梦中弄醒的时候，他发现身边躺着一个不认识的姑娘，他打着哈欠看了她一眼，接着又看了一眼。他惊讶地站起来，毯子掉落在地上，正好落在那个姑娘的身上，把她也惊醒了。

约瑟夫瞪着眼睛看着这个女孩好奇地打量着自己的手臂、衣服，又摸了摸她那头银白色的头发，接着使劲拍打着自己的脸，最后她抬起头来欣喜地看着约瑟夫。

“啥？”约瑟夫盯着这个身着黑色长袍的女孩说。

“我漂亮吗？”

“你是谁？”

“你快说我看上去怎么样？”

约瑟夫不再理她了，他收起地上的毯子，掸了掸上面的尘土，又粗暴地从这个黑衣女孩身上拽过他的毯子，气冲冲地把它们拧成一团塞进行囊里。他一边嘟囔着自己的命运一边草草地给他的行囊打了一个结，然后将它甩在肩后，那本诗集从行囊里掉下来，摔落在地上。他转过身要把它捡起来，但那个姑娘已经以一种不可思议的速度将这本诗集递到他面前。

约瑟夫接过诗集，拍了拍上面的灰，抱在胸前，愤怒地盯着对面的女孩，说：“你到底是谁？”

那女孩笑了起来，说：“我告诉你，你一定不会相信的。”

“你只管告诉我就好了。”

“恩。”女孩拽了拽自己的长袍，认真地和约瑟夫对视着，说：“我是风。”

约瑟夫最先觉得自己被愚弄了，但看着这双熟悉的眼睛，他好像想到什么似的。“你是猫。”他没头没脑地说，那个女孩愣了一下，又笑了起来：“没错，我曾是猫的形态，但我是风。”

“猫是猫，风是风。”

“你真没有想象力。”女孩撅起嘴巴，“我是风，我可以变换各种形态出现在你们面前。”

“那你一开始变成人不就省了很多麻烦吗？”约瑟夫又想起来他第一天来到奎尔塞拉斯时的情景，没有人愿意搭理他这个偷渡客，当一只黑猫蹭到他脚边对他说起人话的时候，他以为自己出现了幻听，直到这只黑猫对他说了整整三个钟点的废话，他才相信这是一只会说话的猫。

“在辛梅娅里斯女士的身边我可不敢。”她说起这个名字的时候脸上露出了惊恐的表情。

“哦。”约瑟夫沉吟着，他的大脑在飞速地运转，过去生活的经验在他的脑子里快速地掠过，最后莉亚的肖像停留在他的脑中。他小心地问道：“你是风？”

这个女孩点了点头。

“太好了。”约瑟夫放下行囊，在河边折了一根芦苇插在这个女孩的头上。

“干吗？”女孩问。

“我现在宣布，呃，你叫什么名字？”

“我没有名字！”女孩没好气地说，自从她认识这个男孩以来，她就没见过他做过一件能被正常的逻辑接受的事。

“恩，那你就叫莉亚斯吧。”约瑟夫郑重地说，他清了清嗓子，大声说道：“我现在宣布，你，莉亚斯，属于我，不论将来有多么危险的处境，我都会保护你的安全直到我被杀死，而你将成为我的附庸，任凭我处置——”

“你跟谁学的？”莉亚斯大笑起来。约瑟夫胀红了脸，因为还有一句非常重要的话他没有说出来，此时正潜伏在他的舌头上蓄势待发。最终约瑟夫忍住了回答莉亚斯的冲动，并且考虑了今后的旅途上会出现怎样危险的处境，他看着莉亚斯清澈的眼睛和洁白的面颊，认真地说道：“以芦苇的名义！”

顿时河岸边的芦苇像活了一样疯狂地摆动着，与之相隔不远的几棵大树却纹丝不动地注视着这一切。莉亚斯凭着风的直觉明白这个仪式的庄严性，她惊讶地看着约瑟夫，问他：“你要带我去哪里？”

“我要带你去见莉亚。”

“你说你会保护我直到你——”

约瑟夫竖起他的食指指着天空，又划出一道严谨的弧线指向岸边的芦苇，看着莉亚斯的眼睛说：“天地和芦苇作证！”

第四章

在很久很久以前，约瑟夫还只是徘徊在艾泽拉斯上空的精灵之一，它们无意识地在平流层中快乐地随着风飘荡着。这个世界的一举一动都在这些透明的精灵的视野中，它们安静地注视着这个世界上的悲欢离合。那时，约瑟夫的父亲老约翰的额头还平滑得像冰面一样，战争让他没有办法安心地在腰间长出肥肉，尖尖的下巴和挺直的鼻梁衬托着那双倔强的眼睛，在跟随部队来到奎尔塞拉斯的路上，他迷倒了不少女人，有妖媚如女妖的，也有单纯如精灵的，但他都没有动心，他觉得在这条旅途的终端，一定会遇到他生命中的那个女人。

那时，辛梅娅里斯女士还不叫做辛梅娅里斯女士。在奎尔塞拉斯还年轻的时候，这个女孩抱着一只黑猫来到血精灵的中间，那双忧伤和智慧的翠绿色眼睛一如如今。很多年过去后，当初见证这个女孩来到他们中间的血精灵，要么长眠在残酷的战争中，要么就被魔法成瘾症逼得成天在闭室里抓墙，于是这个拥有强大魔法能量的女孩渐渐地成为了人们眼中崇敬的对象。在她成为“辛梅娅里斯女士”之前的很长一段时间里，大家都叫她风中女孩，因为据说她是乘着一阵大风来到奎尔塞拉斯，只是为了寻找一段真爱。

当帅哥约翰的部队在奎尔塞拉斯界门处待命的时候，这个女孩的名字已经传送到这群勇敢又粗鲁的男人中间，在议论纷纷的士兵里，有两个人最引人注目，一个是中士亚当斯，他的声音盖过了所有士兵，大声地说：“我会在今天太阳落山之前带这个风中女孩到奎尔塞拉斯的旅馆里去！”“你糟蹋了不少女人了！”一个士兵回敬道，大家笑了起来，连亚当斯都露出了得意的微笑。

而另外一个引人注目的就是我们的帅哥约翰，他蹲在湖边一言不发地盯着湖面上的倒影，那张见证过亲人遇害、战友牺牲的面孔陌生无比，死亡像一层面纱蒙在他的脸上，扭曲了他的目光中的倔强。他伸手打碎了水面上那张可怕的面孔，飞溅的水花欢笑着向四周飞去，又回到清澈的湖水里，慢慢的，波动的水面又恢复了平静，一双忧伤又智慧的眼睛出现在湖面上。约翰下意识地将手按到剑柄上，警惕地盯着这双眼睛，渐渐地这双眼睛的主人浮现在他的面前，他按在剑柄上的手不由自主地松了劲，缓缓地垂落在他的膝盖边。

这是一个身材纤弱的血精灵女人，一只黑猫在她的脚边亲昵地摩擦着，她站在一座造型夸张的血精灵建筑前，专注地看着前方，像是在等待什么人。在他还想仔细端详这个女人精致的面孔时，部队得到了奎尔塞拉斯方面的允许，开始集结准备进入这片阳光普照之地。他不舍地离开湖边，加入到自己的队列中。

如果当时约翰只把这个奇怪的倒影当作一个幻觉，那么在部队驻扎在奎尔塞拉斯的四天里，他只会待在自己的岗位上，等他老了以后，他会把这件事写进回忆录里，直到有一天被一个好奇的孩子翻开这本布满灰尘的回忆录。如果约翰认为这个倒影中的女孩就是他正在等待的人，于是坐在营帐里幻想有一天能在哪遇见她，那么他会错过在奎尔塞拉斯与这个女孩相遇。如果约翰确定这个女孩就是住在奎尔塞拉斯，但却拒绝和战友一起去太阳广场的话，那么他也会错过这个女孩，从此孤身一人。

不过这一切的如果都在约翰的错念之间烟消云散，他自己都不知道为什么愿意跟着这群没正形的战友跑到太阳广场找血精灵女人搭讪。在他的战友们兴致勃勃地和那些可爱的血精灵女孩聊天的时候，他百无聊赖地坐在广场中间的喷泉旁边，低着头回忆着湖面倒影中女人的面孔。当他抬起头的时候，记忆中的面孔和现实中的面孔不差毫厘地对应上了，那个差一点就会被他错过的女孩正站在一座建筑的台阶上，她一脸的怜悯全部倾泻到和她搭讪的亚当斯的身上。

约翰没有给自己一丝犹豫的时间，他拔出靴子里的匕首像看见不死天灾一样向亚当斯冲过去，此时亚当斯正在口若悬河跟风中女孩讲他的英勇事迹——当然不是那些骗了多少女人上床的英勇事迹，而是把别人的战功改头换面放到自己身上。在约翰将他狠狠地按到台阶上的时候，他正好在将约翰那次用弓箭射翻一百多只天灾的事迹按到自己头上，当他看到真正的英雄出现在他面前的时候，他还以为是因为约翰听到了他的谎言才这样恼火。

于是他惊恐地盯着约翰杀气腾腾的眼睛，大声说：“见鬼！约翰，哦，我不是说你见鬼！我正在把你的英雄故事讲给风中女孩听呢，说不定她会爱上你！”

“滚！”约翰厌恶地拎着亚当斯的衣领把他拽起来，一把将他推下台阶。

“你好。”风中女孩说，“我还想着怎么把你的战友支开呢，谢谢你帮忙。”

听到这美妙如天籁的声音，约翰心中的愤怒全部消失了，不仅仅是对亚当斯的愤怒，连失去亲人的伤痛也得到了愈合，就好像一阵清风吹过他的胸膛，将其中燃烧了五年的邪火全部熄灭掉。约翰仿佛又回到了天灾战争爆发前的美好岁月里，他不安地注视着这双在湖面上就已经见过的眼睛，近距离的观察让他发现这双眼睛里的忧伤不同于普通人的忧伤，这眼睛里的智慧似乎也超过了他所能理解的范畴。

“我们去花园聊聊吧，”风中女孩用轻快的声音说道，“把你所有的故事都说给我听，这里实在有太多人在注意你了。”

约翰惊讶地点点头，他这才发现因为他刚才的举动，广场上的人们都沉默地看着他，似乎在说：“你怎么能带武器到这里来？”于是他抱歉地冲大家笑了笑，收起匕首跟着风中女孩离开了广场。他看着这个纤弱但又充满力量的背影，知道自己已经不可自拔地爱上了她。

两年后，当约翰准备跟随吉安娜女士前往无尽之海另一边时，一队血精灵卫兵护送着一个漂亮的男孩来到他们的舰船前，在和看守码头的人类士兵简单地交涉后，那个人类士兵大笑着回过头来冲船上嚷着：“约翰，你个天杀的，你什么时候生了个儿子？”

约翰穿着一身朴素的衣服从船舱里急匆匆地跑出来，来到这个男孩子的面前，男孩好奇地看着他。在这双有着与年龄不符的忧伤的眼睛里，约翰看到了风中女孩，他将这个孩子抱在怀中亲吻着他的脸颊，男孩高兴地笑着。

这时，一个血精灵卫兵说道：“辛梅娅里斯女士委托我转告您，十五年后她会带回这个男孩，请您在这十五年里教会他一件事——爱。”

第五章

自从约瑟夫带着辛梅娅里斯女士的黑猫离开奎尔塞拉斯的第五天后，烦人的雨季到了，无穷无尽的雨水被来自海面上的风带到奎尔塞拉斯，尽管血精灵们可以用魔法能量为自己制造一个护罩用来挡雨，但大多数血精灵还是选择待在家里守着窗户发呆。

他们经常会看到在细朦朦的雨幕中，一个夜精灵女孩走动的身影。她身着朴素的淡蓝色长袍，一头紫罗兰色的长发披散在她圆润的肩膀上。她在整个奎尔塞拉斯旁若无人地走动着，像是在雨水中寻找着一些记忆。

如果埃里拉日怒在她身边，他一定知道艾希尔是想家了，因为在雨季到来的前一天，艾希尔坐在他的身边幽幽地说："约瑟夫，奎尔塞拉斯的雨水和塔纳苏斯的雨水是一样的味道吗？"不过此时他却无法安慰远在奎尔塞拉斯的艾希尔，他受辛梅娅里斯女士的委托，正在前往希利苏斯的路途中。

当埃里拉将即将远行的消息告诉艾希尔的时候，艾希尔有一种非常不好的感觉，这种感觉在和埃里拉相处的第一天里就在折磨着她。早在埃里拉日怒声称自己是约瑟夫的时候，她就知道自己被骗了，那个躲在人群后面微小的声音才是约瑟夫。但是她却不由自主地任凭埃里拉扶起自己，将她带回他的住所。在以后的日子里，埃里拉无微不至的关怀让她觉得急需要一个机会，来让自己从这段不符合预言的感情中解脱出来，她打心眼里感觉对不起真正的约瑟夫，好像约瑟夫正在这个世界的某处孤独地读着书，等待着她去与他邂逅。

艾希尔有一种预感，如今这个预感已经实现了一半。在埃里拉日怒吻别她之后，她就一直在等待这个预感实现另一半的那一刻。她仿佛看到埃里拉日怒和约瑟夫同时站在她的面前，而她要确定究竟她爱的是谁。

艾希尔擦掉脸上的雨水，凭着记忆慢慢地走回住所里，她脱掉湿漉漉的长袍，换上了一件埃里拉为她准备好的衣服。埃里拉在离开之前执意邀请一个人来照顾艾希尔，但被她倔强地拒绝了，她不觉得失明对她来说是个障碍，看不见东西反而让她可以以另外一种方式感受这个世界，比如说当她在进门的地方触碰到埃里拉为她准备的衣物时，她湿漉漉的手指能感受到这些干燥的衣服上埃里拉留下的爱意。想到这里，艾希尔的心中涌起一股暖流，但她急忙将这股暖流熄灭在它刚刚诞生的地方，她责备着自己，一边回忆着约瑟夫的模样，一边朝大厅走去。

今天的大厅似乎与往常不大一样，艾希尔在大厅门口停下了脚步，她感到空气似乎被压缩了，就像有很多人正在大厅等着她一样，她小心翼翼地打了一声招呼："有人在那吗？"

"是的，孩子。"这个熟悉的声音让艾希尔回想起很多天以前，在梦里见过的那个女人。

"就你一个人吗？"

"没错，这里只有我一个人。"艾希尔听见这个女人向她走过来，不由地向后退了一步。女人的冰冷的手扶住她的胳膊，将她拽了过来，说："不要害怕，孩子，我不会伤害你的。"

艾希尔被她带着坐到椅子里，她心里害怕极了，听到这天籁一般的声音，她却无比地想念埃里拉日怒，她牵挂着这个冒充约瑟夫的男人，害怕他死在希利苏斯的沙漠里。女人的手握住艾希尔冰凉的双手，说："你很担心他。"

艾希尔感觉女人原本冰冷的手慢慢地变得温热起来，这种熟悉的温暖让她更加想念埃里拉。

"埃里拉的手很温暖吧？"女人笑着说道。艾希尔回过神来，猛地将自己的手抽了出来。

"你到底是谁？"艾希尔冷冷地说。

"恩，这个问题有一些复杂。"女人好像站了起来，"在很多年以前，他们叫我风中女孩，因为我就像你一样，被一阵大风吹到这里来寻找自己的爱人。现在他们叫我辛梅娅里斯女士，因为我的能量让他们敬佩，不过我可以偷偷地告诉你，我展现给他们看的能量只不过是冰山一角。但是，这些都不是我真正的名字……"



女人沉默了下来，艾希尔裸露在空气中的皮肤感觉到一阵灼热，接着又迅速冷却下来，一阵一阵的风不知道从什么地方吹进这个房间里，不一会艾希尔感觉好像又被那只透明的雄鹰抓住了一样，风从四面八方向她吹来，将她包裹在中间。在呼啸的风声中，艾希尔听见一个飘渺得都快和空气融为一体的声音在她的耳畔轻轻低吟着：

"在繁星中，在云彩升起之处，你听过我的名字。

在地的四极，天的尽头，你听过我的名字。

早在你出生之时，或你又归于暮霭中，你听过我的名字。

我是从风中而生的风，又生出风来遍布天穹。

我是风吻精灵艾希尔。"

虽然艾希尔无法看见，但她真真切切地感受到自己被巨大的阴影覆盖住了，这低吟的声音最后像惊雷一样在她的耳朵里炸响，她几乎没有听到最后的几个字。她呆呆地坐在原处，感受着房间里的风从狂乱到平静，又慢慢地消散在她的四周，等耳中的嗡鸣声散去后，她反而不再感到害怕了。她在一片黑暗中转向风吻精灵的方向，那片笼罩着她的阴影也慢慢地回到这个有着上古力量的女人身上。

"你来这里做什么？"艾希尔慎重地问道，她知道她现在做的每一件事，都是要将埃里拉从这个女人的阴谋中解救出来。

"我来寻找我的爱人。"女人平静地说，好像什么事都没发生一样。

"你让约瑟夫去希利苏斯做什么？"

"他叫埃里拉，孩子。"

"那么，你让埃里拉去希利苏斯做什么？"

"解救我的爱人。"

"你为什么不自己去？"

"我的能量被泰坦封锁在这个小小的躯体中，还不如依靠那些拿着刀剑的凡人。"

"你真自私。"

"呵呵呵，"女人友善地笑了起来，"我也这么觉得，所以我选择了你，一个和我同名的女孩。我要带你

一起去希利苏斯，你将获得这世界上最宝贵的智慧，作为交换，当我和桑德兰一起隐遁在历史中时，你要将这个智慧传递给你的后人，一代一代，直到所有人明白它。”

“我不去，你把埃里拉给我带回来就行了！”艾希尔倏地站起来，冲着对面怒吼着。但风吻精灵艾希尔不知何时已经来到了她的旁边，艾希尔的手被她紧紧抓住，风吻精灵温柔地说：“跟我来，迈出一步。”

艾希尔愤怒地踢开身后的椅子，扭动着身子想要挣开女人握住她的手，但不论她怎么挣扎都好像在一堆云彩中打拳似的，所有力气都被化为无形容纳到空气中。艾希尔的脚在无意中向后挪动了一步，风吻精灵无奈地叹了一口气，说：“往后走也可以，但我们得迟到两分钟。”

话刚落音，艾希尔像被人拽住衣领猛地向后扯拉过去，她的身体维持着向后倾倒的姿势飞速地穿梭在一条五颜六色的隧道中。艾希尔看着这诡异的一幕，又看看身边那个纤弱的血精灵女人，发现自己的视力又恢复了。

那个女人似乎也发现了这一点，她转过头来冲艾希尔笑了笑，说：“好好享受这旅程吧，等我们到达希利苏斯后，你还是要用心来寻找你生命中的爱。”

艾希尔沉默地看着隧道中无处不在的埃里拉的身影，她从没见过他，但当他出现在她面前的时候，她就知道这一定是他。那张属于战士的脸出现在她面前，她伸手抚摸着他的脸颊，摩挲着那道熟悉的疤痕，一滴眼泪沿着她的脸庞慢慢地滑落下来，她又回到了一片黑暗中，那个在她记忆中看着书的男孩变成了埃里拉，她的心做出了选择。

那种飞速前进的感觉消失了，艾希尔跌落在一片柔软的沙地中。我来了，她在心里说，埃里拉。

第六章

雨水从天而降，砸在亚克亚尔亚克的黝黑的大炮身上，摔得粉身碎骨又尖叫着朝四周飞溅出去，迎面扑到站在一旁的约瑟夫的脸上，他抹了一把脸，看着这门巨大的装配复杂的大炮，咽下一口口水。他和站在山洞里的莉亚斯对视了一下，又扭过头来观察着这门在这个地精口中被描绘得像上古神器似的大炮，巨大的炮口可以容纳一个比约瑟夫壮三倍的人钻进去，在炮口的前方是一个造型奇怪的盖子，半圆形的轮廓上有三个雷达互成犄角地旋转着，这门大炮的发射装置不是一般的点火式引信，而是一个通过压缩空气收集那些分散的魔法能量，能够把人从炮口轰出去从而打开空间魔法通道一个装置。

当初约瑟夫牵着莉亚斯的手来到提瑞斯法林地后，他们就遇上了这个年轻的地精，他神秘兮兮地问他们是不是要到海的那一边去，约瑟夫惊讶地一口承认了，倒是莉亚斯狠狠地瞪了约瑟夫一眼，开始和这个看上去有点神经病的地精斗智斗勇，最终确定了这不是一个打旅行者坏主意骗子。“如果你们想飞速地，我说‘飞速地’！飞速地回到卡利姆多，就是你们说的那个什么塞什么摩，你们一定会对我的新发明感兴趣！”地精亚克亚尔亚克兴奋地说着，“我的大炮能让你们经历一番不一样的旅程，而且又安全又迅捷地赶到你们的新房去完婚。”

听到这句话后，约瑟夫尴尬地看了莉亚斯一眼，那根在她头上摇摆不定的芦苇似乎也觉得气氛很紧张，于是以一种不可思议的角度向后弯折，躲在了莉亚斯的身后。约瑟夫盯着那根芦苇出神，然后目光顺着那根芦苇滑过莉亚斯柔顺的长发，还有她洁净的额头，最后停留在那双若有所思的眼睛上，约瑟夫不禁沉醉了，他只好逼迫着自己的思念从这个由猫变成的女孩的身上，转移到远在塞拉摩的莉亚身上，他不得劲地挠了挠头发，继续听亚克亚尔亚克没完没了地解释着他的大炮的工作原理，这些工作原理永远也不会有人明白的。

“--你们看，”亚克亚尔亚克带着他们经过一个山洞，来到他的大炮面前，嘈杂的大雨都掩盖不了这个地精热情的声音，“我的发明，跃迁大炮。”

“啥？”约瑟夫没听清楚这个奇怪发明的名字。

“跃迁大炮！”莉亚斯回答道，地精亚克亚尔亚克对着这个姑娘露出了赞许的微笑。

约瑟夫松开莉亚斯的手，慢慢地走到这门大炮面前，回过头来和莉亚斯对视了一下，他伸出右手食指小心



地触摸着这门大炮光滑的炮身。“你划破夜空，为我打开时间之门。送我回旧日，寻找我的明灯。”约瑟夫想起了吉安娜女士的诗集，他抬起头来紧紧地盯着莉亚斯，很多疑惑在这一瞬间得到了完美地解决，他突然开始怀念不久前在奎尔塞拉斯的日子，并非那里有多么美丽风景，而是他发现自从遇见了那只会说话的猫之后，他

变得充满自信，他开始真正地认识自己，并且从中找到了生活的质感，在这种美好的质感中，他又找到了不会消失的快乐的感觉。

约瑟夫慢慢地走到莉亚斯的身边，牵起她的冰冷的手，说："你想跟我回塞拉摩吗？"

莉亚斯笑了起来，说："我可是你的附庸啊，我得听你的。"

"恩。"约瑟夫皱起眉头，思考了一会，说："我要带你回去履行我的承诺，但我不娶莉亚，我也不会把你交给她。"

"如果你爱她……"

"那是一个错误，"约瑟夫笑了笑，"你也知道那是一个错误。"

莉亚斯跟着他笑了起来。约瑟夫牵着她的手来到这门大炮旁边，亚克亚尔亚克已经调试好了机器，满怀期望地看着这对恋人，说："你们看上去配极了，我正在构思另外一个发明，能把人类变成地精的伟大发明，也许你们可以考虑……"

"要是你能顺利把我们送回塞拉摩，我们可以考虑。"约瑟夫笑着说道。

"恩，没问题，我对我的计算有足够的信心，为了答谢你们对科学发明的支持，我决定用最大的功率让你们俩体验一次情侣飞行。"亚克亚尔亚克一边说着，一边将一个梯子架到高高的炮口上。"来吧，钻进去。"

约瑟夫扶着莉亚斯钻进这个巨大的炮口中，他俩并排躺在冰凉的炮膛里，剩下来的空间还足够塞进一个血精灵男人。他们听见亚克亚尔亚克在外面声嘶力竭地喊着一些技术性用语，大体是安慰他们不要紧张，他的技术很安全，还有到了塞拉摩之后记得给他回信说说穿过魔法通道时有什么样的感觉。

随着一阵咯吱咯吱的响声后，那个半圆形的盖子严严实实地把他们和外界隔离开来，没过一会，炮身开始抖动起来，莉亚斯紧紧地抓住约瑟夫的手，心里感到踏实了很多。她伴随辛梅娅里斯女士多年，跟着她见识过很多男人，但是没有人像约瑟夫一样，她也渐渐地开始明白自己对于桑德兰王子和化身为血精灵的风吻精灵艾希尔来说，究竟意味着怎样的意义。

随着一声沉闷的爆炸声，他们的四周变成了一种混沌的状态，他们像被包裹在一个大大的圆球中，悬在半空中。大概几秒钟后，这片混沌的东西像被人用力甩了一下，迅速地延展开来，像海浪一样挟裹着约瑟夫和莉亚斯朝某个方向涌去。就算看不到外面的景物，他们也能感觉到这速度快得惊人。两分钟后，当他们好像快要停下来时，似乎又被一个力量猛地拽了一把，立即又飞速地朝一个方向飞去。

莉亚斯闭着眼感受到这股熟悉的力量，她惊恐地睁开眼睛，看着约瑟夫模糊的轮廓，而约瑟夫正在快乐地畅想着告别莉亚之后，带着莉亚斯去天涯海角看日出。莉亚斯却忧伤地盯着这个熟悉的轮廓，想要把这个男人刻在心版上，把他的样子刻在她云彩一样的心版上，就算她重新化成一缕清风，也可以在天穹中看到她曾经爱过的人。

最后，不出莉亚斯所料，他们跌落在一片茫茫的沙漠中，不远处正在狂风大作。约瑟夫从沙地中费劲地站起来，走到望着那片狂风发呆的莉亚斯身边，愤怒地说："那个地精骗了我们！"

"不，他没有骗我们，那个大炮很神奇。"莉亚斯的声音中透着一股末日临头的感觉，她回过头来哀伤地看着约瑟夫的眼睛。约瑟夫似乎也觉察到有什么不对劲，他扶住莉亚斯的肩膀，说："别害怕，我会保护你的，芦苇和天地作证。"

那根插在莉亚斯头上的芦苇正服帖地伏在莉亚斯的头发中，像是在躲避一场灾难。莉亚斯笑了笑，看着狂风中渐渐显露出来的巨大的身影，还有正在走向那片狂风的一个熟悉的纤弱的女人。她喃喃地说："时候到了，约瑟夫，我们就在这里告别吧。"

说完莉亚斯就匆匆朝那片狂风大作的地方走去，她一边用手抹掉不知不觉从眼睛里钻出来的泪水，一边回忆着桑德兰王子交付给她的使命。她从来没有忘记她对王子的许诺，如今就是兑现的时候了。这时，她的手被一只温暖的大手紧紧抓住。"来吧，让我带你去那边。"约瑟夫伏在莉亚斯的耳边轻声说着，"这是我们俩的命运。"

第七章

约瑟夫拉着莉亚斯的手来到那片狂风大作之地，他看见了这辈子最让他目瞪口呆的景象，一座巨大的风墙横亘在一队血精灵卫兵面前，一阵阵的怒气从那座风墙后面渗透出来，约瑟夫感到自己的血液开始在皮肤下面倒流，他能感觉到一种让他不是很舒服的亲切感，这叫他不由自主地开始往那座风墙走过去。这时几个血精灵卫兵冲到他面前，用刀子架住他的脖子，说："你是谁？"

约瑟夫像是没有注意到眼前的危险，他拨开颈边的利刃，径直朝风墙走过去，连莉亚斯都拉不住他。他的耳朵里全是些陌生的语言，他从来没听过这种好像风一样的语言，但他知道这是召唤他的声音，就像很久以前，他的父亲坐在温暖的壁炉旁，招呼他说："来这，约瑟，到爸爸这来。"

来这，约瑟，到爸爸这来。来这，约瑟，到爸爸这来。

"约瑟夫！"在约瑟夫的耳边突然炸起一声怒吼，他这才恍恍惚惚地停下脚步，四处张望寻找这个声音的来源。当他看见正朝他怒目而视的埃里拉时，他彻底把来自风墙后面的召唤抛在脑后，一种深切的愤怒和屈辱感涌上他的心头，他松开拉着莉亚斯的手，像老鹰一样扑向他的目标，将没有防备的埃里拉狠狠地按倒在沙地上，他也不知道从哪里来的力气，硬是用一只手把奋力挣扎的埃里拉死死压在地上，他用空出来的那只手一把掀掉埃里拉的头盔，露出那张长着一道刀疤的熟悉的面孔，他瞄准了埃里拉的鼻子，说："诅咒之地？"接着一拳揍在埃里拉的鼻梁上，埃里拉疼得一脚蹬开约瑟夫，拔出佩剑指着约瑟夫，说："你疯了。"

"你管我呢！"约瑟夫又朝埃里拉扑过去，在埃里拉看来，这个人绝对不是几天前他认识的约瑟夫，这个家伙的动作太敏捷了，就像训练有素的战士，又像……又像一阵风。埃里拉几乎没看清约瑟夫的动作，又一次被按在地上，他发现这次约瑟夫用的力气更大了，都快把他的铠甲压得凹陷下去。这个时候，那队血精灵卫兵才反应过来，朝他们这边簇拥过来，埃里拉伸出一只手制止他们过来帮助他。他看着约瑟夫的眼睛，用一种将死之人才会发出的语气说："就算你把我杀了，我也不会把艾希尔还给你的。"

"什么？"

还没等埃里拉再进一步抒发自己对艾希尔的爱意，约瑟夫就感到有一阵大风从自己身上席卷而过，把他狠狠地摔在地上，他懊恼地拍了一下地面，站起来准备再对埃里拉发动一次进攻，却看见辛梅娅里斯女士正站在他的面前，在她的身后，一个夜精灵女孩用空洞的眼神看着他，过了好一会他才反应过来，她是失明了。

“孩子，”辛梅娅里斯女士用优雅的语调对他说道，“你不该滥用你父亲的力量。”

“辛梅娅里斯女士！”约瑟夫大声地说，他看见那个夜精灵女孩似乎因为他的声音颤抖了一下，于是不禁放低了声音，说：“这位长官，埃里拉日怒长官，我怀疑他滥用公权。”

辛梅娅里斯女士微微一笑，说道：“他只是在保护自己的爱情而已，我想你也是可以理解的。但是，现在不是解决你们俩因为不成熟产生的矛盾的时候。”

约瑟夫还想说些什么，但被辛梅娅里斯女士伸手制止了。她对身后那个失明的夜精灵女孩说：“艾希尔，现在是你选择的时候了，不过我想你早就做出了自己的决定，原谅我把你从你的家乡带到奎尔塞拉斯，又把你带到这片只有沙子的土地，我很高兴你没有按照所谓的预言去选择你自己的爱情，预言或许是存在的，但如果你发现你爱上了一个在预言里没有位置的人，你会怎么做呢？很长时间过去了，我一直在思考这个问题，我真的很高兴，你的选择与我截然相反。”

约瑟夫看见那个夜精灵女孩的眼睛突然明亮起来，那双琥珀色的眼睛先是在他的身上停留了一会，像是在打量很久不见的老朋友一样，接着她转身拥抱住埃里拉。埃里拉脸上的表情可笑极了，约瑟夫在心里偷笑。辛梅娅里斯女士又对站在约瑟夫身后的莉亚斯说：“你准备好了吗？”约瑟夫转过身去，看到莉亚斯沉默地点点头，朝辛梅娅里斯女士走过去，他一把拉住她冰冷的手，说：“这是什么意思？”

“风的儿子，”辛梅娅里斯女士爱怜地看着约瑟夫，“你站在你父亲的身边，也开始变得像他一样果断了。”

“我搞不懂你在说什么，女士，但请你记住，莉亚斯是我的附庸，她的命运应该由我来决定。”

辛梅娅里斯女士惊讶地看着约瑟夫，约瑟夫倒也不觉得害怕，他感觉辛梅娅里斯女士看他的表情有点像一位妈妈看到自己的孩子学会顶嘴时的表情。他继续说道：“天地和芦苇作证！”

辛梅娅里斯女士大笑起来，她看了看莉亚斯后脑勺上那根畏畏缩缩的芦苇，一只手搭在莉亚斯的肩膀上，对她说：“你怎么会让他对你做出这样的事情？”接着她又转向约瑟夫，说道：“我的儿子，你的血液里有风在流淌，我想桑德兰王子也一定愿意接受你做他的儿子。自从我把你交给约翰以后，我就一直在想，他能不能让你学会怎样去爱别人？现在看来，是我错了，我竟然相信爱是可以学到的本领。”辛梅娅里斯女士笑了笑，“我现在还是很怀念当初约翰看我的眼神，但是现在是时候做一个了断了。”

埃里拉不知道什么时候捡起了掉在地上的头盔，一本正经地走到辛梅娅里斯女士的面前，说：“辛梅娅里斯女士，埃里拉日怒向您报告，我的队伍已经按照您的吩咐释放了这股力量，但现在我们似乎没有办法接近它了。”

辛梅娅里斯女士摆摆手，说：“你们不需要接近他，让我和我的猫进去就行了。”说完，她就朝那堵风墙走过去，莉亚斯留恋地看了约瑟夫一眼，跟着辛梅娅里斯女士走进了那堵风墙里。约瑟夫紧张地看了埃里拉一眼，发现对方也是一脸茫然，他拍了埃里拉一下，问道：“那后面是什么？”

“我也不知道，我们只是奉命行事。不过看起来那后面的东西会很可怕。”

“谁是桑德兰？”

“不知道。”

约瑟夫不满地看了埃里拉一眼，说：“那我只好自己进去看看了。”

“你会被撕得粉碎的。”

约瑟夫淡淡笑了一下，说：“谁叫我的附庸也跟着跑进去了呢？”

埃里拉看了约瑟夫好一会，像是在重新定义眼前这个人类男孩，然后他脱下头盔，将它端端正正地戴在约瑟夫的头上，又将自己的佩剑交在约瑟夫的手里，接着和依偎在他身边的艾希尔对视了一下，说：“祝你好运，等你带着你的爱人出来以后，我和艾希尔很欢迎你们来我们家做客，真的。”

“谢谢。”约瑟夫把埃里拉的佩剑紧紧攥在手里，觉得自己的脸色可能有点难看，于是赶紧转过身，朝那面风墙走过去。

真是见鬼了，约瑟夫一边靠近风墙一边想着，越靠近这面风墙，他的心脏跳得就越厉害，这种感觉不像是走向死亡，倒有点像要去见一个很久没有见面的亲人。他闭上眼睛，缩着肩膀穿过那道风墙。当他睁开眼睛时，他看见一个巨大的身影矗立在他的面前，他抬起头来看到一双银白色的眼睛似的东西正在盯着他，那种陌生的语言又一次充满了他的耳朵：“我的儿子，约瑟夫，你的血液里有我的血液。”

约瑟夫不知所措地看了看不远处的辛梅娅里斯女士和莉亚斯，他朝莉亚斯走过去，拉住她的手，把她拽到自己的身边。那个低沉的声音又一次在他耳畔响起：“你为她取的名字我已经知道了，莉亚斯，她是我的爱语，在风中低吟，直到我被唤醒。”约瑟夫看了看莉亚斯，她的脸色有点苍白，他问道：“这是什么情况，莉亚斯？”

“对不起，约瑟夫，我不能陪你回塞拉摩了。”

“什么意思？”

“我现在需要兑现我对桑德兰王子的诺言，很久很久以前，当桑德兰王子就要被关进这个元素监牢时，他抓住了路过的我。那时我还是一阵清风，随时会消失在天穹里，但是桑德兰王子抓住我，让我代他对他的爱人说一句话，这句话给了我生命。现在，桑德兰王子被释放出来了，他要和他的爱人离开这个世界，去过恬静的生活，辛梅娅里斯女士就是他的爱人，她是风吻精灵艾希尔，她需要这句话来把自己从这具躯壳里解放出来，只有这样，她才能和桑德兰王子一起离开。”

“行啊，你尽管把这句话转告给辛梅娅里斯女士吧，说完我就带你回家。”

“你不明白，约瑟夫。”莉亚斯悲戚地说，“这句话就是我的生命，我不是用嘴来转告这句话，而是用我自己的生命。”

约瑟夫呆呆地看着莉亚斯，他的脑袋正在飞速地运转，想要找出一个合适的办法来解决这种困境，一瞬间很多方案从他脑海里飞驰而过，最后他选择了一个最合适的方案，但他看了看面前的女孩，又想到了他成长的地方，他父亲老约翰的脸庞也出现在他的眼前，他欲言又止。

这时，那个低沉的声音又一次在他的耳边低语：“孩子，我曾以为爱情能经得起漫长的等待，但我们有时真的无法决定明天会发生什么样的事情，或许爱情还存在于你我的心里，但述说的对象却已经消散在我们的记忆之外了。我的孩子，我的英雄，愿你有一份不悔的爱情！”

约瑟夫露出了温暖的微笑，他伏在莉亚斯的耳边，轻声说：“把你要转告的话告诉我，我来代你兑现这个诺言。”

莉亚斯吃惊地看着他。“不要忘



了，我的血液里也有风在流淌，我可以做到。”约瑟夫安慰着说道，“来吧，我说了要保护你，直到我走完自己的一生。”

莉亚斯流下了一滴泪水，从来没有人知道，风也会流泪。她对着约瑟夫轻轻地喃语道：“我爱你。”

第八章

塞拉摩变得越来越热闹了，老约翰对着镜子整理着自己的着装，直到把自己弄成一个老帅哥才停手。他坐在客厅里，看着那张空了很久的床铺，不禁叹了一口气。约瑟夫已经离家出走四个月了，他知道这个孩子就像他的母亲一样，不属于这个世界，也不属于他。

约翰把玩着手中的请柬，这是塞拉摩最美丽的女孩莉亚送给他的，几天前这个女孩怯生生地敲响了他的家门，当他打开那扇老旧的木门时，莉亚一见到他就立刻哭得不省人事。他赶紧将莉亚扶到屋里，让她坐下。接着莉亚哭着对他说了很多傻话，什么“都怪我，我早该想到约瑟说的不是傻话”，什么“他出去四个月了，每一天我都在责备自己”，什么“他说他要给我带回一缕辛多雷的风，这是什么话啊，搞得他到现在还没有回来”，等等等等。

最后，约翰平静地说：“孩子，这不怪你，他其实早就想出去看一看了，他现在在辛多雷生活得很愉快，他还给我寄信说他很抱歉不能参加你的婚礼。”

“真的吗？”莉亚泪眼婆娑地看着这个老人，问道。

“真的。”约翰笑着说道。

“谢谢你，约翰。”莉亚说着，从口袋里掏出一张请柬，郑重地交在约翰的手里，说：“埃利特斯和我诚挚地邀请您来参加我们的婚礼，您不需要带任何礼物，真的，好吗？”

想到莉亚脸上天真的表情，约翰不禁想到了自己的儿子，他摇着头笑了笑，将请柬放进自己的口袋里，准备去参加这场婚礼。他打开房门走了出去，阳光照耀在他的脸上，他好像回到了辛多雷，一路上他跟熟人打着招呼，明媚的笑容挂在他的脸上，直到他看到一个纤弱的女孩。这个女孩也看着他，那种眼神是多年不见的老友才会拥有的，带着一点欣喜，还有一些戏谑。

“你好，约翰，还记得我吗？”那个女孩走过来冲他打着招呼。

约翰思考了好一阵子，才想起来很久以前，在辛多雷时，他曾见过这种气质的女孩，不过那时她还不是现在这个样子。

“恩，我差一点没有想起来，你变了很多。”

女孩笑了起来，她的笑容里带着一丝忧伤，像极了风中女孩。这时，约翰感觉到一股温暖的风环绕着他，在他的耳边摩挲着，他使劲地抽了抽鼻子，没有海风的腥味，他的眼神开始变得迷茫，他闭上眼睛，感受着这阵熟悉的暖风。

“约瑟说，他还得回来兑现一个诺言。”女孩说道，“他说他曾答应给一个叫莉亚的女孩带回一缕辛多雷的风。”

约翰睁开眼睛，点点头，说：“但是那个女孩却不能兑现她对约瑟的诺言了。”

女孩笑了起来，说道：“这已经不重要了。”

约翰感到那阵风离开了他，朝着婚礼的场地飞去，那个女孩冲他点了点头，跟着那阵风一起离开了，约翰似乎看到在她柔顺的长发里隐藏着一根芦苇。

很多年过去了，埃里拉日怒和艾希尔幸福地生活在奎尔塞拉斯的家中，他们每年开春的时候会回达纳苏斯看一看艾希尔的家人，这个季节是艾希尔挑的，因为只有在这个时候，古树亚察说话的语速才会稍微快一点。有时候他们会回忆起那个叫约瑟夫的男孩，于是当他们的第一个儿子出生的时候，他们很自然地给他取了一个人类小孩才会用的名字：约瑟夫。埃里拉日怒看到约瑟夫调皮捣蛋的时候，总会开玩笑地自言自语：“既然你爸妈的婚姻都这么让人奇怪，那给你取一个人类的名字也是理所当然了。”

约瑟夫健康地长大到喜欢从外面往家里带小石头小动物的年纪，有一次他神秘地把埃里拉和艾希尔叫到自己的小房间里，从背后掏出一本诗集，稚气地说：“有个穿黑衣服的女魔法师要我把这个给你们！”

“真的吗？”埃里拉也神秘地说道，“里面写了什么，约瑟夫？”

“我不知道，爸爸，我不认字。”

埃里拉大笑起来，艾希尔微笑着接过这本诗集，她打量着它的封面，上面用血精灵的文字写着《辛多雷，北海上的明珠》，接着她翻开到第一页，几行陌生的文字出现在她眼前，看上去是人类的文字。她的心里突然一紧，将这本诗集递给埃里拉，说：“你看看，这好像是人类的文字。”

埃里拉接过诗集，皱着眉头仔细地看了一遍，接着他笑了起来，说：“看来约瑟夫那小子还活着，这家伙，怎么不来看我们？”

“上面写了什么？”艾希尔问道。

埃里拉清了清喉咙，一字一顿地念道：“英雄，愿你有一份不悔的爱情！”

一阵温暖的风从窗户吹进房间里来，把这里装饰得鸟语花香。（完）

■小编有话说

投中7个三分球

■小白

即使暑假已经和我没什么关系了，但或许是多年来养成的习惯，这次我还是小小地激动了下。回想当初，那几十天的假期，那自由自在的空气、蓝蓝的天空，还有楼下网吧老板的亲切笑容……啐！我一点都不怀念网吧，尤其那抠门的老板，现在想来还恨得慌，就说他那些破烂电脑，真是机中极品，载入《三角洲特种部队》的时间竟然需要23分钟，没错，就是23分钟、赤裸裸的23分钟！为什么记得这么确切？那是因刻骨铭心的恨啊！当时网吧1小时收费3元，而我们那些蠢中学生哪里有经济来源？多数人都是从牙缝里省出来的，为了和朋友们一起玩局游戏，就得浪费掉1小时的38.3%，相当于1.15元。试想一下，盯着屏幕等待的一群傻中学生是多么急切、焦急，甚至恨不得自己钻进机箱帮忙，而时间一分一秒走过，就好像从我们的血管里抽走了血液、抽走了青春。

恨归恨，但许多快乐是不能替代的，比如在这23分钟内，几个好哥们可以一起聊聊班里的奇闻趣事、抱怨下现实，畅想下美好未来什么的。所以尽管我们那些中学生不喜欢网吧、网吧老板以及里面的小混混，但我们依然选择了网吧。虽然那里空间狭小，但要比养殖基地般的教室宽畅许多，虽然那里收费不低，但要比各种滑稽可笑的“特长培养班”便宜许多，虽然那里的老板贪财小气，但要比不少道貌岸然，打着教书育人旗号，却在背地做下勾当的个别“教师”更真实——至少网吧老板不会站在某种至高点上，以一种“胜利者”的态度对你指指点点，或者说学生们在网吧能相对获得更多的尊重和平等，而尊重和平等对人来说是无比珍贵的……

我不知道现在暑假是否还有学生被学校强迫补课（其实我知道），我也不知道你们是否会过一个真正充实的假期，不过我相信“大软”的读者们一定会在“玩”和“学”之间做好权衡。如果你没有时间或条件去玩，就把所有的磨难当做“练级”吧，让它们来得更彻底些，最终你会变得无比坚毅。

对于可以玩的各位：“又到暑假了，Have fun！”



雷·阿伦好样的！他创造了总决赛中单场投进8个三分球的记录，超越了小白在大学时，而且无人盯防的情况下投进 个的记录（众人：这哪跟哪啊……）



《共享网络》

粥粥的IT与游戏（19）

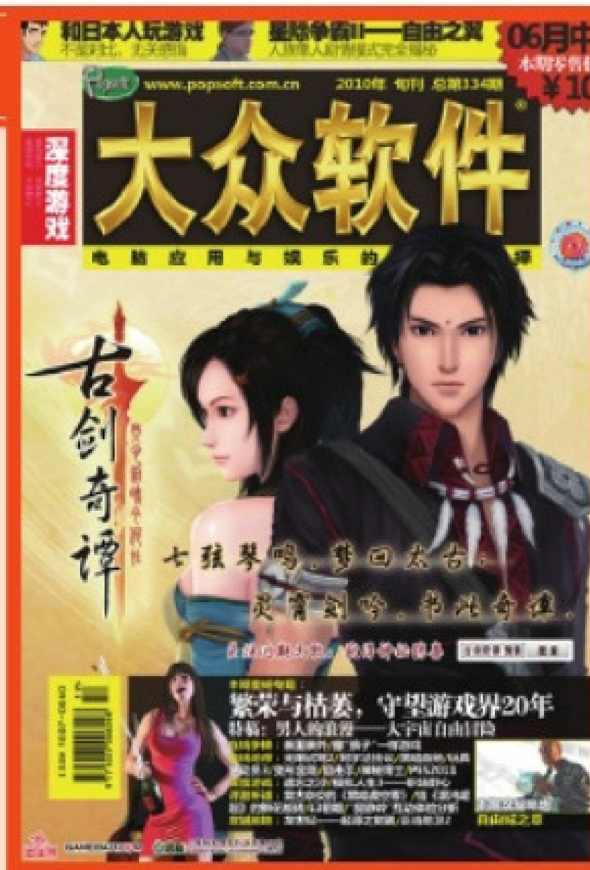
快评6月中旬刊

这期攻略很不错，《龙世纪——起源之觉醒》和《侠盗猎车手4——自由城故事》两篇都够“重量级”，《正当防卫2》的剧情攻略也是我期待已久的，总之为了这三篇攻略买这期就很值了。（山东 赵兴）

“在线争锋”里的文章我都很喜欢，“和日本人一起玩游戏”那个就很有意思，让我了解到了东瀛文化的另一面，不知以后会不会出续集？比如“和巴基斯坦人一起玩游戏”。（天津 韩俊）

我很喜欢“大软”中旬刊的风格，不论是文章或配图的尺度都拿捏的很好。这期的配图也很不错，希望以后能有更多平时我懒得找、想不到、找不到的图片。（网友Br.Yang）

没什么太多说的，挺喜欢这期杂志，《丧失围城2》的消息还是太少了，没在PC上玩过一代是个遗憾。这期专题很有深度，我比较喜欢这种类型的文章。（网友Elitecucum）



小白：2010年7月中的这期《大众软件》你感觉如何？请把你的感想、意见、建议通通E-mail至Nova@popsoft.com.cn，或到“大软地盘”：http://www.popsoft.com.cn/bbs与我们交流喔！

DR留言板

小白：先说题外话，小明很喜欢PS3，小明对数码产品颇有造诣，小明买不起《荒野大镖客》PS3版。领主有Xbox360，领主玩了《荒野大镖客》Xbox360版，领主很开心。不知我们的读者中有多少人买了游戏主机呢？如果除去“特别版”因素，你们还会选择哪个呢？




《荒野大镖客》好棒啊！

众责编、小编们，大家好！这是我买的第三本《大众软件》中旬刊，感觉内容比去年成熟了不少，总之是攻略少了，对游戏的系统分析多了，而且插图、文章的质量也有所上升，这点是很令人欣慰的。不知是因为什么缘故，封面也变漂亮了，使我冲动地买下了这期，而且还是在禁住了一条漂亮项链的诱惑下。事实证明，我的选择是正确的。个人比较喜欢《质量效应2》，希望以后多分析此类游戏。（**辽宁 王雪晴**）

小白：从大家反馈可以看出，我们的中旬刊得到了大家的不少肯定，尤其是对于配图的夸奖更多，尤其是“在线争锋”得到了很多夸奖（小明斯基笑了）。我们会更加努力地找图，更加认真地写图注，争取每天都能取得进步。《质量效应2》是不得多得的大作，很高兴你喜欢这款单机游戏，说明你是一名很成熟的玩家，我们一定在这类游戏方面投入更多精力，做出你希望的文章。



生铁老爷说：“《质量效应2》好玩！”

自从初三第一次看“大软”，我就被它深深吸引住了，从2009年4月上开始到现在，我已经买了几十本了，我的课外生活除了玩单机、踢足球外基本都在看“大软”，这足以证明我的多么热爱“大软”了！每次看TOPTEN里，《星际争霸》总排在《魔兽争霸Ⅲ》前面我就觉得相当欣慰呀！要知道我玩的第一款游戏就是《星际争霸》，那时还是小学3年级呢！到现在都6年了，我依旧那么喜爱它。现在“星际2”都出来了，听说编辑部的各位都神通广大，能不能帮我申请两个“星际2”测试账号呢？嘿嘿……最后希望“大软”以后多讲“星际2”的战术打法，我很期待。（**安徽 刘浩**）

小白：以我个人的观点看，《星际争霸》的在对战模式比下《魔兽争霸Ⅲ》更强，但如果是RPG地图还要看《魔兽争霸Ⅲ》的了。我们未来一定会讲许多《星际争霸Ⅱ》的战术打法，毕竟这款游戏有着很重的分量。最后……我想你一定是知道我没有测试账号才故意“刁难”我吧，何况正式版马上就要出了，我们一起期待吧！

大家好！是我一名电脑游戏老玩家了，至今已有5年的游戏历史（我5年就敢自称“老”，导致老编们成“化石”了，哈哈）。真正玩过的几款游戏都是EA的几个经典之作，网游玩的比较杂，网易的《天下贰》，腾讯第一款网游《凯旋》，完美时空的《诛仙》……现在由于学业已不玩网游了，看《大众软件》就够了，有单机又有网游。最后祝你们越办越好！（**河北 王超然**）

小白：首先感谢你的祝福。5年真的不算老玩家，甚至与我这小编比起来还差一截呢。呵呵，我喜欢你的比喻，不过如果称呼某位脾气暴躁的老编“化石”，还真有可能被打成“活化石”啊！网游方面和你比起来我就菜很多了，不过你现在不玩了，那也挺好的，我就不喜欢网游，还是单机棒！

我有个同学对电脑硬件、数码产品“颇有造诣”，对我坚持看“大软”十分不屑。但是他爱玩游戏，于是我就用在“大软”在刊登的“叛逆连队2”攻略放在他眼前晃来晃去，结果他终于忍不住，一把抢过去了……小弟还是个“魔兽”迷，从《魔兽争霸Ⅲ》开始，到现在玩WoW，已经接近6年了，一直很享受这个过程，但是现在学习忙了，为了升学压力很大，竞争也很激烈，于是游戏基本不玩了，只能看看“大软”排解寂寞了。之前一直想写回函，可没有时间，其实就是想说“大软”之前的那个“网瘾战争”采访我很喜欢。对于玩家那些事，我已经懒得再说什么了，玩家的心声已无处可说……（**辽宁 刘宇阳**）

小白：看来你的同学对硬件和数码产品还不够有爱啊，否则他是不会对任何一款游戏心动的，能让他感到满足的只有那些印刷电路版和芯片……其实作为玩家我们也没有什么不同，游戏就同生活中的其他事情一样，不能凭个人喜欢随心所欲，就像你为了学业必须要暂时放弃游戏一样。但好在游戏作为一种业余爱好非常适合，而且从中一样可以学到很多。

“大软”每期送的卡牌我都收集了，不过为什么总有一张广告牌呢？这让我无比无奈……还有我想知道，“流星OL”什么时候出来呢？我真的很喜欢这个题材……（**湖南 范洪恺**）

小白：关于那张没用的卡牌，你可以把它当成书签，很好用的，我想这就是它存在的意义吧。《流星蝴蝶剑》是我以前经常和同学在网吧联机的游戏，还是有不少情感的，希望“流星OL”不要令我们失望啊。

最近真是希腊神话题材爆发啊，像《波西·杰克逊与神火之盗》《诸神之战》《战神Ⅲ》……“大软”不如搞个“希腊神话游戏专题”向大家介绍希腊神话与游戏之间的关系。现在我还在玩《阿凡达》，这款游戏可以开启3D选项，据说开启后很震撼。如果想得到这样的效果需要什么硬件装备呢？以后3D游戏会越来越多吧，希望“大软”能多多关注。（**浙江 柏林**）

小白：嗯，你的想法很好呢，已经转达给相关编辑，他们十分感谢你。最后说下我的个人看法——3D我不能接受啊！还是多屏显示更实在。

■编辑部的故事



记一次奇妙的地底旅行

■地精的铁锹　小白

在不久前，也就是春天要走，夏天还没来的时候，在主编大人的英明神武指挥下，编辑部全员休息一天，倾巢奔向了市郊一个叫“XX大溶洞”的地方（名字忘了）。春游是件很开心的事，从地穴领主身上就能体现得淋漓尽致，他很早就来到集合点等待，那时天只是蒙蒙亮。由于要从事一些搬运工作，所以我也到得较早，见到领主时他正在闭目养神、吸收天地之灵气。领主是那种对自然有很强感知力的人，像对常人并无特别意义的一阵微风，在他眼中却可能饱含自然带来的信息。拥有这种特殊能力的人并不少见，人类历史上给予过他们这样那样的称呼，像“先知”“大仙”“开天眼”“圣斗士”等等称号，都能很好地表达出领主的特点。而领主确实配得上这样的头衔，比如平时午休时我们一起出去吃饭，他就能准确预言出许多事，比如“今天吃面”“宫保鸡丁”“他还没找钱呢”……诸如此类，绝对万无一失。

意识到有人走近，领主睁开眼向我这边望来，并有些埋怨地说：“就知道是你来了，老远我就预感到一只犬类的靠近，不过从地面的震动上看，如果不是你小白就一定是狗熊了。”我也不甘示弱：“老远我就看见一群人对着个长发物体指指点点，我想如果不是巨型狮子狗就一定是你了，本来想走近点看，但你一开口，悬念没了……”就像这样斗了几句后，我终于还是得认输，因为还要请教他关于今天郊游的事，毕竟他这样一位独特的男人、杰出的预言家口中说出的话有极高的参考价值。

“今天郊游有什么要特别注意的么？”我神秘地问他。

“如果谁告诉你去摸什么‘千年寒冰’，千万别信就对了！”他斩钉截铁地答道。

（注：2009年时，编辑部春游爬山，为摸一块所谓的‘千年寒冰’，领主苦爬数小时陡峭山峰，结果大失所望——那不过是块普通的冰，和冰箱里的一模一样。）

“今天咱们是先去溶洞，然后才爬山呢，给预测下呗！”我对他给出的回答并不满意，因为人人都知道“千年寒冰”是骗人的了。

“嗯……你算问对人了，一切都在我的掌控之中，嗯……你看，我跟你说，唉？车来了！快上，快上，里面有大座了！下溶洞时你跟着我就对了，一切由我见机行事，保证万无一失。”领主一边说，一边发力跳上了旅游巴士，然后一头栽入座位中睡觉去了。

没有办法，我也跟着上了巴士，在同事们陆陆续续来齐后，一车人缓缓向市郊进发。路上顺风顺水，甚至在高峰期都没遇到堵车，大家欢欢喜喜地到了目的地——某溶洞的入口处，一个黑漆漆的大门。虽然不知真假，但导游说这个溶洞实在是厉害得不得了！溶洞是挖了好久才挖成的，全长2500米，还有100米的水路，洞内分成了8大景区，有石笋、石塔、石人、石兽、石精灵、石头……抱着“试一试”和“开心就好”的态度，众编辑像小学生排队进教室一样，一个个地钻进了溶洞入口。听从领主之前的安排，我跟着他缩头缩脑地走进了大门。

刚迈入第一步，一阵地洞中特有的阴冷湿风扑面而来，我不禁想起了西游记中“七十二洞，洞洞有妖”的故事。也许出于寒冷和恐惧，我问了领主一个很弱智的问题：“喂，你说除了咱们这些人，这个洞里会不会有其他人？”领主回答的很准确：“还有前后夹击，生怕我们逃走的导游和工作人员。”事实也正如他所说，我们沿着地下人工开凿的崎岖路线一点点“下潜”，并在拿着喇叭高喊：“请跟紧！注意脚下！不许拍照！”的导游姐姐指挥下，安全地到达了某个景点。根据她们的工作流程，到达景点后开始了对它的讲解，面对着一片片长相完全相同的钟乳石，导游给出了各种“美丽动人”的故事，但可惜我的脑补能力有限，实在想不通为何一根生在洞左边石笋叫“定军山”，而生在右边就叫“托塔李天王”。还是小明斯基懂得活跃气氛，他突然指着远处一位身材瘦高的同事惊呼：“快看！钟乳石活了！”，由于确实有几分神似，引得大家一片哄笑。



我怎么就成了石柱子？我哪里像石柱子？

参观过第一个景点后，队尾的导游发出指令，我们继续向更深的地下进发，而且她很自信地表示，这个溶洞分为多层，刚才所处的位置仅仅是整个地下结构的一小部分，真正精彩的内容还在后面。带着疑问与期待，所有人都抖擞精神，自我激励了一下，准备迎接之后更多石头的挑战。接下来的旅行是否开始精彩？请大家继续关注本栏目。

一如既往，除了讲故事外推荐个有趣网站，这次是个Flash游戏，名为《超级马里奥之穿越》（http://tinyurl.com/29gnm4k）。游戏人物可选择《塞尔达传说》《魂斗罗》《恶魔城》《洛克人》《银河战士》等多位经典红白机英雄角色，如果之前还没试过，一定要去体验一下这款很棒的小游戏。





所有角色均保留了自身的技能，比如洛克人吃蘑菇后的武器会升级，还可蓄力攻击

大众影音之欢乐篇



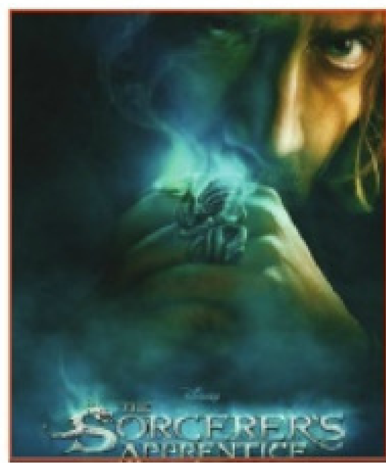
银幕黑塔利亚
Axis Powers Paint it, White

《黑塔利亚》是一部在互联网上连载的漫画。作者为日丸屋秀和，作品以世界历史为故事主轴。该作将多个国家拟人化，将世界各国的文化、风土民情以及国家之间的关系以人与人之间的互动表现出来，主要以喜剧的四格及短篇为主。其单行本由幻冬舍Comics出版，动画版于2009年1月24号开始播放，第三季电视动画也已于今年3月推出。此次剧场版的监督在首映式上说："再编辑部分的音乐和音效都经过重新录音，请大家细心欣赏此作与原作的差异吧。"



卑鄙的我
Despicable Me

世界"第二大恶人"格鲁（史蒂夫·卡瑞尔配音）策划了一套完美的偷月亮计划，但三个寄住在他家的女孤儿迟迟不肯离开，使得格鲁不得不当上奶爸。同时，在和世界第一大恶人维克多的争风吃醋中，格鲁总是处于劣势，手下那一帮豌豆状的黄色小喽罗又成事不足败事有余。因此，即便格鲁拥有自己发明的超强悍武器，却只能在游乐园中耍耍威风。



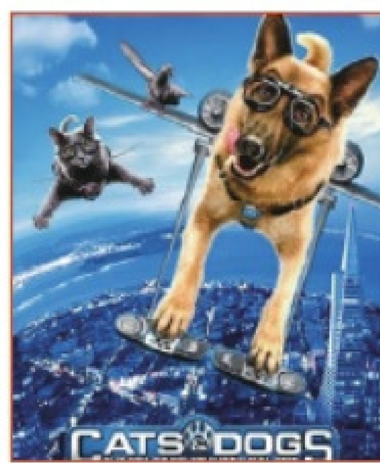
巫师学徒
The Sorcerer's Apprentice

迪士尼奇幻新片，由《国家宝藏》系列导演乔·德特杜巴、金牌制作人杰瑞·布鲁克海默与尼古拉斯·凯奇联手打造。在当代的曼哈顿，一个魔法师招募并训练一个新人，来帮助自己对抗邪恶黑势力，故事就围绕这个魔法师和他不听话的学徒展开。尼古拉斯·凯奇扮演魔法师巴萨泽·布雷克，性感女星莫妮卡·贝鲁奇扮演的女魔法师是片中凯奇的旧爱。《蜘蛛侠2》中的"章鱼博士"阿尔弗雷德·莫里纳则饰演凯奇的死敌邪恶魔法师。另外，凭出演阿帕图校园喜剧而引人注目的新秀杰伊·巴鲁切尔及澳大利亚籍80后美女泰莉莎·帕尔墨也参与演出。

白痴晚宴
Dinner for Schmucks



本片根据1998年的法国电影《Le Diner de Cons》改编，由《拜见岳父大人》导演杰伊·罗奇执导，史蒂夫·卡瑞尔、保罗·路德主演，参演的还有"希腊活宝"扎克·加利费安纳基斯、"小不列颠"大卫·威廉姆斯?、"IT狂人"克里斯·奥多德等。影片中，主人公和他的朋友们组织了一场"白痴晚宴"，每个人都要带一个自己认为最白痴的人来参加，看谁带来的白痴最白痴。主人公找到了一个看起来很白痴的男人，没想对方的白痴反倒将主人公愚弄了一番，正可谓"精神病人思路广，弱智儿童快乐多"。



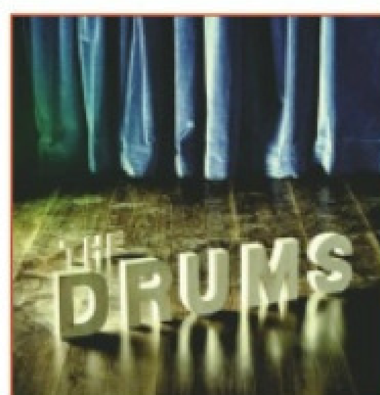
猫狗大战2
Cats & Dogs: The Revenge of Kitty Galore

本片为华纳公司推出的与真人结合的动画片，是2001年《猫狗大战》的续集。猫狗来之不易的和平局势再次被打破，一个原猫咪间谍组织的等级特工，窃取狗组织的核心机密文件，设计了一个控制全世界的邪恶计划，意在报复人类和狗组织。狗狗们为找回对失窃的文件，对猫特工展开追捕。在本集中，狗和猫之间的针锋相对被弱化，反而结成战略同盟，开始通力合作打击恐怖主义……



神勇双侠
The Good Guys

本剧集是《火线警告》（Burn Notice）制片人Matt Nix打造的一部罪案剧，同时也是一部动作喜剧，由出演过《白宫西翼》的Bradley Whitford扮演老警察，当年英雄事迹早已被人们遗忘，只能整天借酒消愁，在浑浑噩噩中回顾自己那段光辉岁月。由《广告狂人》、《数字追凶》的Colin Hanks扮演的年轻侦探，有抱负、守规矩、前途光明，但有时管不住自己的脾气。故事讲述的就是这样一个旧派的老警察与一个新潮的年轻侦探合作侦破鸡毛蒜皮的小案子。



The Drums《The Drums》
The Drums《The Drums》

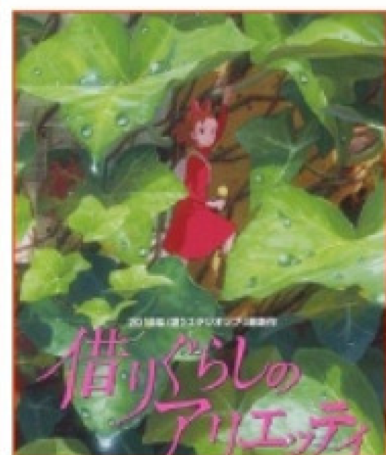
The Drums是一支来自布鲁克林的乐队，成立于2008年底，由主唱Jonathan Pierce，吉他手Jacob Graham，Adam Kessler和鼓手Connor Hanwick四人组成。The Drums去年发现首张EP《Summertime!》，入选英国广播公司"Sound of 2010"年度必红新人之一，两度成为音乐期刊NME封面。《The Drums》是他们的首张录音室专辑，保持清新怀旧路线，从各个角度大肆渲染80年代英伦色彩。

大众影音之温情篇



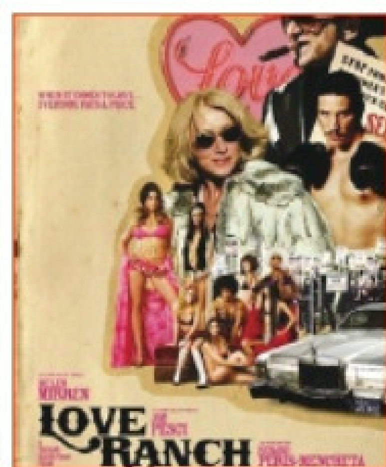
梦回金沙城
梦回金沙城

这部动画由华夏电影发行有限责任公司发行，杭州盛世龙图动画有限公司出品，历经五年制作，耗资8000万元。是一部纯国产、国内首部达到国际B级2K画面标准的动画电影，将同时推出胶片、数字、3D三种版本，并参展今年的戛纳电影节。片子以神秘消失的金沙古文化为背景，东方意蕴十足。片中小主人公穿越时空回到金沙古国，最终与金沙人、象神用爱和勇气幻化成的神迹，阻止了一场毁灭性的灾变，演绎人与自然和谐共生、牺牲自我完成心灵成长的主题。



借东西的小人阿莉埃蒂
Karigurashi no arietti

改编自英国已故儿童文学家玛丽·诺顿发表于1953年的《借东西的地下小人》，宫崎骏将故事舞台从英国迁移至2010年的东京都小金井市，讲述生活在地板下身长10厘米的14岁少女阿莉埃蒂与新搬来的小男孩的感情故事。此次宫崎骏并非导演，而是退居幕后当编剧。执导影片的是吉卜力工作室着重培养的新人米林宏昌，他曾在宫崎的《千与千寻》、《哈尔的移动城堡》、《悬崖上的金鱼姬》等片中担任原画师，也是《地海战记》的作画副导演。为阿莉埃蒂献声的则是年仅16岁的志田未来。

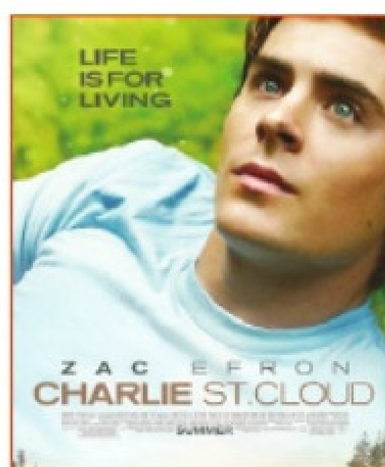


爱情牧场
Love Ranch

影片根据真人真事改编，一对老夫妇在美国内华达州开设了第一家合法妓院，妓院名叫爱情牧场。老板身体强壮，老板娘头脑灵活，两人将这家妓院经营得很是红火。一名世界级拳击手出现却改变一切……老板娘无法抵御年轻拳手的诱惑，使得婚姻、生意都因此陷入危机。本片由奥斯卡影后海伦·米伦、影帝乔·佩西主演，海伦·米伦的丈夫泰勒·海克福德执导，出演妓院工作人员的则有白灵、吉娜·格申、塔恩·曼宁等。

查理的生与死
Charlie St. Cloud

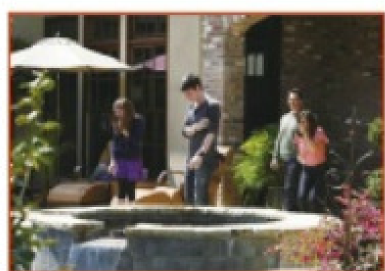
凭借《歌舞青春》系列红到发紫，去年推出《重回十七岁》的好莱坞偶像明星扎克·埃夫隆，再度携手《重回十七岁》导演布尔·斯蒂尔斯拍摄此片。本片由本·谢尔伍德的畅销小说改编，一名叫查理的男孩，在弟弟遭遇车祸不幸身亡后，管理照看弟弟的墓地。每天晚上弟弟灵魂都会出现，与查理一起玩耍。一个小女孩偶然间发现了这一幕，从此事情发生了改变，查理必须在追求喜欢的女孩和背叛对弟弟的承诺之间做出选择。





野兽男孩
Beastly

因《歌舞青春》走红的瓦妮莎·安妮·哈金斯和英伦偶像亚历克斯·帕蒂弗主演本片，讲述一部现代版的“美女与野兽”。故事发生在纽约曼哈顿，一个相貌英俊却品性恶劣的富二代，受到同班同学的诅咒，变成了一个奇丑无比的怪物。想要打破咒语，他必须找到真爱，但这对一个丑八怪来说，实在太难了……



狼门血影
The Gates

本片被称为“ABC版的吸血鬼日记”。故事发生在一个山脚下的私人社区，这里被人们称为“门的世界”，居住着若干家庭。刚刚到这里上任的新警长希望通过工作，让自己的生活节奏有所改变，他的家人也期望着新生活的开始。但他很快发现，“门的世界”看是风平浪静，其实暗流涌动，有着各种各样的小团体。利用职务之便，警长将这个神秘小镇的黑暗真相一点一点拼凑起来，浮出水面的是令人吃惊的超自然力量。



Time Flies 1994～2009
Oasis

这张专辑来自去年8月宣布停止音乐活动的英国人气摇滚乐队绿洲乐队，这是他们的最后一张精选辑，收录了他们出道15年以来发行的所有单曲。绿洲乐队自1991年成立以来，7张专辑全部获得UK榜第一位，在全世界总销量高达5000万张。乐队主创作人Noel宣布退出，终结了这支乐队，他说：“我们费尽心力专注在音乐上，付出了外人无法想象的代价。但现在我们不再快乐了。”

大众影音之战斗篇



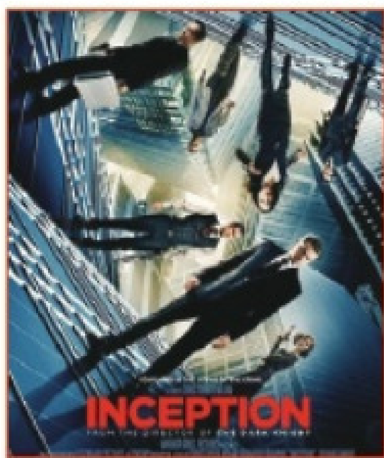
欢迎来到宇宙Show
宇宙ショーへようこそ

本片是由舛成孝二导演的首部长篇剧场动画，主题曲选用的是“英国达人”苏珊大妈演唱的《Who I Was Born To Be》。村川村是一片远离城市被自然包围的土地。暑假，孩子们因为参加合宿而聚集到学校。合宿期间，五人组为了寻找去向不明的兔子踏入了深山之中，但是他们找到的是一只受伤的狗，将它带回医治后才知道那并非是普通的狗，而是来自距离地球2100万光年星球的外星人……于是地球五人组和外星人的一段宇宙冒险旅程开始了。



铁血战士
Predators

本部由二十世纪福斯公司出品的新铁血战士，翻拍自1987年施瓦辛格主演的经典科幻动作片，且这次登场的铁血战士并非只有一个。由阿德里安·布洛迪扮演的主人公将率领一群身份背景各不相同的人物，在充满危险的雨林中求地生存。这支队伍包括：人气正旺的英俊小生托弗·戈瑞斯、罗德里格兹新片《弯刀》的主演丹尼·特乔以及和威尔·史密斯合作过《我是传奇》的女演员艾莉丝·布拉加等。影片特效由拥有多部科幻、恐怖片经验的老牌特效公司K.N.B.操刀。

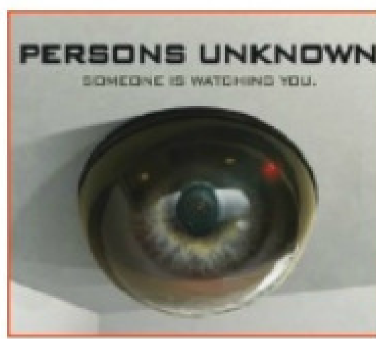


盗梦
Inception

本片是导演克里斯托弗·诺兰继《蝙蝠侠前传2：黑暗骑士》后的最新作品，也是诺兰的第七部电影，这次是他对人类梦境的一次充满个人色彩的影像化演绎，被视为一部“发生在意识结构内的当代动作科幻片”。诺兰在接受采访时称：“影片要表达的东西都是我从十六岁开始就在反复思索的问题，它触及到了真实梦境与半梦半醒状态之间的关系。”莱昂纳多·迪卡普里奥担任本片主角，其他演员还有希里安·墨菲、渡边谦、迈克尔·凯恩、汤姆·哈迪等。

陌客
Persons Unknown

本片是FOX与国际合作伙伴联合拍摄的三部作品中的最后一部，全剧在墨西哥境内拍摄。故事讲述一群彼此陌生的人在偏远的沙漠小镇中醒来，对自己为什么



会来到这里毫不知情。只知道这是一个无路可逃的地方。小镇上到处都是监控摄像机，这群人的一举一动都受到严格监视。当他们试图跨越小镇边境逃跑时，却被一股神秘的力量驱赶回来。某些房间里的远程遥控电视机是他们获得信息的唯一途径。不信任感在人群中逐渐蔓延，人们开始相互猜忌。与此同时，新的“陌生人”仍源源不断从外界被送来。



百夫长
Centurion

本片由《黑暗侵袭》导演尼尔·马歇尔执导，“邦女郎”欧嘉·柯瑞兰寇和“无耻混蛋”迈克尔·法斯宾德主演。故事发生在公元117年遭罗马入侵的英国，主人公是罗马Virilus将军统帅下赫赫有名的第九军团百夫长昆图斯·迪亚斯，原本奉命北上消灭匹克特族的军团，结果在匹克特人偷袭下全军覆灭，只有昆图斯·迪亚斯得以幸存。由欧嘉·柯瑞兰寇饰演的艾泰恩，全家被罗马人杀害，自己也被割掉了舌头，于是与昆图斯·迪亚斯一起走上了复仇之路。



最后的气宗
The Last Airbender

本片改编自美国尼克国际儿童频道的热播动画剧集，讲述一个东方神话冒险故事。气、火、水、土是主宰着整个世界的四大神力，神通是唯一拥有这四大神力的人，因此他具备拯救世界的能力。在人们最需要他时，他却神秘失踪了。直到百年之后，两位水族勇士发现一个12岁男孩，他正是消失已久的神通转世。转世的神通在被唤醒其体内神力后，与同伴一起踏上拯救人类的道路。



Further
The Chemical Brothers

全英电音首席天团“化学兄弟”多次获格莱美奖，自第二张专辑以来全部的录音室专辑都登上了英国专辑排行榜首位。此专辑是他们的第七张录音室专辑，据上张推出已有三年之久。此张专辑没有任何专业歌手助阵，其中一半以上的歌曲仍可听出他们以自助取样的方式，为歌曲注入了迷幻的人声唱合。此外，专辑中的八首作品皆有其对应的专属短片，这些视觉创作由负责化学兄弟每次现场演出舞台视觉影像的Adam Smith及Marcus Lyall联手打造。P

北美PC游戏销量榜

（2010年6月6日～6月13日）
数据来源：Steam

名次	中文名	英文名	开发商
1	最高指挥官2	Supreme Commander 2	Gas Powered Games
2	战地——叛逆连队2	Battlefield: Bad Company 2	DICE
3	战锤40K——战争黎明 II 黄金版	Warhammer 40,000: Dawn of War II Gold Edition	Relic
4	使命召唤——现代战争2地图包	Call of Duty: Modern Warfare 2 Stimulus Package	Infinity Ward
5	半条命——橙盒	The Orange Box	Valve Software
6	阿尔法协议	Alpha Protocol	Obsidian Entertainment
7	使命召唤——现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward
8	全面通缉	APB	Realtime Worlds
9	求生之路2	Left 4 Dead 2	Valve Software
10	万智牌——旅法师对决	Magic: The Gathering - Duels of the Planeswalkers	MicroProse

韩国网吧游戏排行榜

（截至2010年6月13日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	Aion: The Tower of Eternity	17.92%
2	突袭	Sudden Attack	13.12%
3	星际争霸——母巢之战	StarCraft: Brood War	9.15%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.81%
5	天堂	Lineage	6.72%
6	魔兽世界	World of Warcraft	5.34%
7	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.62%
8	特种部队	Special Force	4.51%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.49%
10	天堂 II	Lineage II	3.11%



终于看到了想玩的……

■榜评人 蓝星

最初有电脑游戏排行榜的时候，那可是一盏指路明灯，意思是说这榜上的游戏都是好东西，是必须尽力玩到的。现在的排行榜，似乎已经变了味道，因为我从这些榜里，很难找到一个自己想去玩的游戏，这其实也不全怪排行榜本身，我想诸位看官，一定会有这样的经历——坐在饭馆里看着菜单，却实在是不知该点什么该吃什么……

我还能玩什么？

这是上期大漠小虾榜评的题目，本期我从他手中接过榜单开始写榜评的时候，我也这样地问自己。于是我从上到下地捋着榜单，最高指挥官2？不想玩！战地——叛逆连队2？还是不想……直到我看见第10名。

对，就是第10名！万智牌——旅法师对决（Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers）。

这是我盼望已久的游戏，之前推出过XBox版本，但我没有那高档的游戏机，所以没有玩到，现在有了PC版，终于可以一尝所愿了。

现在的游戏越出越多，而且越来越大片化，声光色效没得说，但对玩家尤其是一些游戏龄稍长的资深玩家，吸引力实际上呈下降的趋势。

做有特色的小众游戏，未必不是一种发展思路。《万智牌——旅法师对决》这款游戏注定是小众的，但它还是进入了发售榜的前10名，可以说是它的特色让它得到关注，而且玩家们的口味也需要调剂，就好像我吃惯了楼下的老家肉饼（现在叫百姓缘），就想去楼后的新疆餐厅去改善一样。

邮发代号：082－726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN